掌机王SP

THE KING OF POCKETGAMES

VOL.185

游戏文化频道

《新·光之神话》背景文化考证

特快专递

时间旅人 特别篇 3DS

永无大陆 纳鲁鲁王国物语 PSP

风暴恋人快！ PSP

秋叶原之旅 加强版 PSP

赠品 《零之轨迹》主题海报

专题企划

浅议游戏中的力量分级现象

攻略透解

Persona4 黄金版 PSV

机动战士高达SEED 激战宿命 PSV

本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有

掌机王SP 幸运大抽奖

参与方式：只要在2012年7月17日前（以邮戳时间为准）将本辑附赠的"读者回函表"寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020），您就有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第187辑上公布，敬请关注。

大奖



1名 北通MVP球王2手柄（无线锂电震动版）



1名 北通2267震动手柄



1名 北通MVP特洛伊手柄

幸运奖



1名 北通原生铜MICRO微型数据线



1名 北通中国风保护胶套



1名 北通中国风晶透水晶盒



1名 北通原生铜MINI迷你数据线



1名 北通原生铜HDMI高清线

本次活动赞助厂商及网站

GBalpha GBalpha（中国）有限公司





《掌机王SP》第183辑中奖名单

中奖者如果在本书上市后超过一个月仍未收到奖品，请尽快与《掌机王》读者服务部用电话或Email联系，提供详细的中奖信息和电话以便查询，多谢配合。读者服务部电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net

大奖 手柄 6名

广汉市	黄之锐
上海市	景思清
广州市	杨洪
海门市	张益梅
天津市	张翌伟
杭州市	周鼎祺

幸运奖 北通掌机周边 6名



三明市	范志瑄
南京市	贾元超
丹东市	隋欣
合肥市	王文杨
武汉市	曾子洋
石家庄市	周尧

《掌机王SP》第183辑DVD问答—中奖名单

昆明市	李博南
永康市	杨剑
北京市	张剑

答案：B



3名 PEGA精美游戏周边

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至0931-4867606或发Email至pgking@263.net查询。

P107

系统入门
Persona二身、三身合体表
Persona等级、技能查询表
隐藏迷宫、全结局流程攻略

KUMA！这款游戏值得一战KUMA！

PSV 攻略透解 **Persona4 黄金版**

P4G Persona4 The GOLDEN

听说毛老师为了写这攻略通宵了一个星期啊。

我想起连续看欧洲杯结果猝死的那条新闻了。

（提着点心）这是咱给白莱师父买的慰问品，咦，他人呢？

（摊手）在游戏室打《BB》……



游戏里最强的是什么？

休闲玩家：主角光环。

核心玩家：玩家自己。

文艺玩家：未知的高位存在。

技术宅：金手指。



酷洛洛，这游戏不是挺好玩的么，为什么黄金眼给分这么低？

老美电影的宣传片都知道播放精彩段落，这试玩会上只给选小炮+不能连携的格斗技的机体是要闹哪样？

掌机王Sp VOL.185

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

CONTENTS

封面用图：Persoan4 黄金版
封面设计：咕噜

目录



口袋光环 VOL.185

http://www.tudou.com/programs/view/3THjzxESwJM/
密码:kdgh0185

游戏索引

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。
2.独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。
4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。E-mail投稿邮箱：pgking@263.net。

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏
A・RPG	动作角色扮演游戏
AVG	文字冒险游戏
A・AVG	动作冒险游戏
ETC	其他类游戏
FPS	第一人称视角射击游戏
FTG	格斗游戏
MUG	音乐游戏
PUZ	益智游戏
RAC	竞速游戏
RPG	角色扮演游戏
RTS	即时战略游戏
SLG	模拟/战略游戏
S・RPG	战略角色扮演游戏
SPG	体育游戏
STG	射击游戏
TAB	桌面游戏
TPS	第三人称视角射击游戏

机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

GBA	Game Boy Advance，Nintendo公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品
iDSL	iQue DS lite,神游科技有限公司出品
NDS	Nintendo DS，Nintendo公司出品
NDSL	Nintendo DS Lite，Nintendo公司出品
NDSi	Nintendo DSi，Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
GBM	Game Boy Micro，Nintendo公司出品
3DS	Nintendo 3DS，Nintendo公司出品
PSV	PlayStation Vita，SCE公司出品

文 雷伊

掌机情报站

硬件 HARDWARE

任天堂公布3DS LL，今年夏季闪电登场







▲3DS LL日版的三种首发颜色。

在6月22日播出的最新一次的任天堂网络直播会（Nintendo Direct）中，任天堂正式对外宣布了外界一直猜测的屏幕更大的新版3DS——3DS LL。3DS LL主机相比原来的旧版3DS，最大的区别就在于将原本3.53英寸大的上屏，扩大为4.88英寸，画面大小为旧版3DS的1.9倍！不过令人遗憾的是，3DS LL的屏幕分辨率相比旧版3DS不会有任何变化。

在续航时间方面，3DS LL相比旧版3DS将会有所提升，具体提升幅度见下表的比较。造型方面，3DS LL的边缘将会进行圆滑化处理，而非像旧版3DS那样有棱有角。此外，3DS LL中随机附带的SD卡容量将会由原本的2GB扩充为4GB。

为了节省成本，日版3DS LL中将不附带电源以及专用充电台，不过3DS LL的电源与NDSi/NDSi LL以及旧版3DS通用，原本持有这些设备的玩家可以省下一笔开支，但对于之前没买过这些设备的玩家来说则要另外添置电源了。而3DS LL由于尺寸变大，充电台与旧版3DS也是不通用的，因此必须重新添置。3DS LL并没有像外界猜测的那样添置右摇杆，尺寸的变大也意味着原本单独发售的右摇杆周边也无法在3DS LL上使用。

▲与旧版3DS不同，白色版的3DS LL内部也是白色的。下屏从原本的3.02英寸扩大为4.18英寸。



3DS LL的日版将于今年7月28日发售，售价为18900日元（约合人民币1550元），首发一共有纯白、红黑、银黑三种颜色可供选择。为了替3DS LL造势，任天堂将原本预定于8月份发售的《新・超级马里奥兄弟2》提前至7月28日发售（售价为4800日元），并确定旗下另一款重量级大作《成人脑力锻炼》新作《东北大学加龄医学研究所 川岛隆太教授监修 超级练脑的5分钟魔鬼训练》也将于同日推出（售价为3800日元），有了这两款巨作的支持，相信会为3DS LL的首发增色不少。而3DS LL的美版名为3DS XL，将于今年8月19日推出，售价为199.99美元（约合人民币1260元），首发颜色与日版稍稍有些不同，将日版的银黑色换成了蓝黑色，其余两种配色方案则与日版相同。据悉，美版3DS XL的电源为自带，并不需要另行购买，这就更显得美版比起日版来要划算很多。

▲《新・超级马里奥兄弟2》将提前至7月28日发售。

3DS与3DS LL电池续航时间对比

3DS	玩3DS游戏	约3～5个小时
	玩NDS游戏	约5～8个小时
3DS LL	玩3DS游戏	约3.5～6.5个小时
	玩NDS游戏	约6～10个小时

3DS与3DS LL尺寸/重量对比

3DS	（合盖时）宽74mm×长134mm×厚21mm
	235g
3DS LL	（合盖时）宽93mm×长156mm×厚22mm
	336g

软件 SOFTWARE

《任天堂全明星大乱斗》新作将由NBGI负责开发





在今年的E3游戏展上，任天堂宣布了超人气乱斗系列《任天堂全明星大乱斗》新作正在3DS和Wii U双平台开发中的消息。6月22日的任天堂网络直播会中，任天堂进一步确认了这两款新作的消息。这两款新作将继续由玩家们所熟悉的Sora公司创始人樱井政博担任总导演，而游戏的实际制作，则交由了日本著名第三方厂商NBGI旗下的Bandai Namco Games和Bandai Namco Studio工作室。来自Bandai Namco Studio的小林贤也和樋口义人将分别担任游戏的制作人和导演。目前，这两款游戏已经进入实质性的开发阶段。

“《任天堂全明星大乱斗》系列”第一作登陆于N64平台，截止到2011财年末，该系列的全部三款作品在全球的累计销售数量已经超过了2375万套，人气之高不言而喻。自从任天堂和Sora开始筹划3DS和Wii U跨平台的系列新作以来，一直在募集开发团队。经过层层筛选，他们发现曾经与任天堂在《实践锻炼眼力 DS眼力锻炼》、《星际火狐 突袭》等作品中有着良好合作关系，自身又具有着丰富开发经验的NBGI最为适合。担任这两款游戏制作人的小林贤也，之前曾经开发过《山脊赛车》等脍炙人口的作品，而导演樋口义人则因为“《传说》系列”早已为玩家们所熟悉。

6月12日



日本Dezaegg宣布将在6月29日推出PSP话题游戏《神孕 请为我生孩子吧》的PSP主机装饰保护贴纸。这套贴纸一共分为5种款式分别发售，每款分为前后两个部分，能够将玩家的PSP主机正面和反面都装饰成漂亮的游戏主题，而利用下载的配套壁纸，主机的正面将可以拼凑成一幅完整的图案。贴纸不仅粘贴简单，就算撕下来也不会留有难看的不干胶痕迹，玩家的爱机在变得更与众不同之余，也多了一层保护。这套贴纸每款售价均为1980日元，只适用于PSP-3000型主机。

6月14日



Capcom确认将在6月30日、7月1日举办的体验活动“Capcom Summer Jam”的《怪物猎人》特别舞台演出中，宣布万众期待的狩猎巨作《怪物猎人4》的最新情报。此外，Capcom还为玩家们准备了《生化危机6》、《战国BASARA》系列、《街霸×铁拳》，以及3DS/PS3跨平台原创新作《终极军团》（エクストルーパーズ）的特别舞台。而在《终极军团》的特别舞台演出中除了将公布游戏最新情报之外，人气歌手May'n将会作为嘉宾登台，为玩家们现场热唱游戏的主题歌《Mr. Super Future Star》。

6月15日

Level-5宣布，目前正在开发中的RPG新作《纸盒战机W》，将在此前宣布的PSP版基础上，追加发售PSV版。两个版本将同时在今年9月27日发售，其中实体版的售价均为4980日元，数字下载版售价则为4480日元。对于目前缺乏游戏支持的PSV而言，Level-5这次的跨平台宣言无疑是一个好消息。《纸盒战机》是Level-5为PSP量身打造的机器人题材RPG作品，在低龄玩家中有着较高的支持率，初版和之后发售的加强版的销售成绩都不错，《纸盒战机W》是系列的正统续集。

事件 EVENT

SCE设立广东分公司，积极备战中国游戏市场





SCE亚洲分公司SCE Asia6月21日宣布，将在广东省设立SCE在中国大陆的首家分公司SCE Guangdong（以下简称SCEGD）。SCE之前在北京和广州都设有办事处，而此次的广东分公司，将会沿用之前广州办事处的办公室，目前人员不足10名，法定资本预计将达数亿日元。SCE Asia总裁安田哲彦将担任SCEGD的董事长，而SCET总经理本间和彦则将兼任SCEGD总经理一职。

由于有明文规定电子游戏机和电子游戏软件无法在中国大陆境内发售，因此目前SCEGD的主要工作将以市场调研与支持广东动漫事业为主。而SCEGD目前也在和政府进行积极交涉，如果顺利则有望年内在广东省内销售相关产品。而将于今年7月26日～7月29日在上海举行的国内游戏盛事China Joy中，阔别四年之久的SCE Asia也将重返展会，为玩家带来PS3、PSV等游戏平台的精彩游戏。

6月15日

日本Sonic Powered公司宣布老牌SLG游戏“《我是航空管制官》系列”将会再推出一款3DS版本。3DS版的全名为《我是航空管制官 机场英雄3D 檀香山》（『ぼくは航空管制官 エアポ–トヒ–ロ–3D ホノルル），游戏将在今年夏季发售。正如副标题所描述的那样，本作将以风景如画的旅游圣地夏威夷城市檀香山的机场为舞台，游戏中包含着蓝天白云、碧海白沙等大量美丽的场景，如同风光游戏一般令人心旷神怡。不仅如此，游戏中收录了水上飞机用滑道，相信对于玩家来说有一定的新鲜感。



6月21日

Falcom宣布PSV平台的“《伊苏》系列”最新作《伊苏 塞尔赛塔的树海》（イ–ス セルセタの樹海）将于今年9月27日发售，卡带版售价为7140日元，数字下载版的售价目前未定。自从在PC平台发售第一作以来，“《伊苏》系列”已经走过了第25个年头，成为一个深受玩家喜爱的A·RPG平台。为了纪念系列诞生25周年，Falcom将会在同日推出本作的25周年纪念版，售价为8925日元，不过其中的同捆物品目前还未公开。《伊苏 塞尔赛塔的树海》作为系列最新作，首次登陆次世代掌机PSV，除了画面得以进化之外，玩家还可利用触控操作对同伴下达指示。



6月21日

NBGI宣布《偶像大师》原创新作《偶像大师 闪亮音乐祭》（アイドルマスタ–シャイニ–フェスタ），对应机种为PSP。和之前的经营类玩法不同的是，本作将是一款类似于《初音未来 女歌手计划》的纯粹音乐类游戏。和PSP版的前作一样，本作也将分为三个版本分别发售，不同版本中收录不同的角色。其中《甜蜜乐曲》（ハニ–サウンド）版中收录的角色为天海春香、如月千早、秋月律子和三浦梓；《跃动音符》（ファンキ–ノ–ト）版中收录的角色为我那霸响、高槻弥生、双海亚美·真美和水濑伊织；《诱人曲调》（グル–ヴィ–チュ–ン）版中收录的角色为萩原雪步、星井美希、四条贵音和菊地真。本作将于今年10月25日发售，其中UMD版售价5980日元，数字下载版售价5380日元。



事件 EVENT

微软确认不参加今年的Gamescom和TGS

眼看着8月份德国科隆的Gamescom游戏展，以及9月份日本东京游戏展（TGS）召开在即，往年各大游戏厂商们都已经在积极准备参展事宜，但作为三大硬件厂商之一的微软今年的态度却有些令人意外，今年微软将不再参加这两大世界级的游戏展会。早前另一业界巨头任天堂已经宣布退出Gamescom，再加上其一贯缺席TGS的我行我素特色，这就意味着今年下半年这两大业界最重要的游戏盛会，将会是Sony的独舞。

欧洲和日本从来就不是微软的强势地区，尤其是日本，尽管微软极力推广但一直未见起色，但即使这样微软往年都会准备面积不小的展位，并积极拉拢有力第三方厂商与自己位于同一个展馆。对于不再参加今年的TGS，微软日本的发言人表示今年公司将致力于针对不同国家的客户、合作伙伴、量贩店以及媒体进行独立的宣传推广和活动，对于日本，则将针对年末商战进行宣传推广。对于今后将要在日本展开的体验会与活动计划，微软表示会在合适的时候择日进行公布，不过在TGS期间微软目前还没有打算举行类似的单独体验会。

对于有媒体问到明年微软是否会重新杀回TGS，微软日本发言人表示目前正在致力于年末商战事宜，关于2013年的活动目前还没有进入探讨阶段。

6月22日



在任天堂网络直播会中，任天堂宣布为了纪念3DS的数字下载商城任天堂e商店上架一周年，在6月22日至7月5日这段期间内，将对商店中的部分游戏产品进行八折优惠促销，6月22日～6月28日以及6月29日～7月5日这两个时间段中将分别有5款产品进行打折。与此同时，《世界树迷宫Ⅳ 传承的巨神》的体验版也于本日登陆e商店，而《恶魔召唤师 灵魂黑客》、《战国无双 编年史 2nd》、《终极军团》以及《失落英雄》这四款新作的最新3D影像也在商店中上架。

6月22日



NBGI宣布“《SD高达G世纪》系列”最新作《SD高达G世纪 超世界》，对应机种为PSP。游戏将于今年9月27日发售，售价为6279日元。据悉本作中收录的机体数将会是系列历代之最，最新的《机动战士高达UC》第5话中的机体也会出现在本作中，同时，游戏中也将有多位新机师参战。本作中还会加入全新的大师技能系统，大师技能是只有队长级单位才能使用的特殊技能，因为效果强力所以不能连续使用，只有当回到自军战舰的时候才能再次使用。

6月23日





NDS最后的大作《口袋妖怪 黑2·白2》本日发售。制作方Pokemon宣布，这两款游戏截止到6月17日的累计预约数量已经达到了116万套，继前作《黑·白》后又一次达成百万级预约量。系列连续两款作品预约量突破百万套，这在NDS平台尚属首次。而前作《黑·白》自从2010年9月份发售以来，截止到2011财年末在全球的累计销量已经达到1471万套。《黑2·白2》是“《口袋妖怪》系列”推出这么多作品以来，首次打上序列号的正统续作，故事设定在前作《黑·白》的2年后。

从事网游行业及电子游戏边缘行业十余年的骨灰级玩家兼特约撰稿人，由于工作与生计需要而长期研究美日欧游戏市场，对海外同行略有所知。
Lancer

愿者上钩

半个月前新款3DS的消息被《日经》曝光后又被任天堂气急败坏地否认，现在Nintendo Direct的预定公布时间已到，任天堂厚着脸皮公开了3DS LL。在网络时代里，这种睁眼说瞎话的公关作风实在无趣。据说任天堂在最后一刻删除了E3展前发布会的一个重要内容，所以发布会的时间才会短得出乎意料。看来被删掉的内容就是3DS LL，而原因也许是因为《日经》的报道。岩田聪明明已经去了洛杉矶，却没有在任天堂发布会上出现，可能原计划是由他上台公布3DS LL。

为何任天堂宁愿撒谎并污蔑媒体造谣也要将3DS LL的消息押到E3之后？是怕抢了Wii U的风头，还是为了留点猛料，来打压据说将于6月底召开的PSV游戏天国？不管怎样，股市上的表现证明任天堂的安排是合理的。在6月22日当天，任天堂的股价羞涩地上涨了1.27%。而如果3DS LL是在洛杉矶随着Wii U一起公布，可能对任天堂股价下跌的趋势起不到任何挽回的作用。欧美业界关心的是家用机，对于掌机已习惯性地视而不见。

几年前任天堂推出NDSi LL的目的是照顾老年人，用大号屏幕满足老花眼的需要。这次公布3DS LL，任天堂对其市场定位只字不提。如今的老年掌机玩家还剩多少？恐怕多数已改玩更能解决老花眼问题的iPad。3DS LL更像任天堂的战略惯性——降价、新机型，在掌机市场上，能用来刺激市场需求的也就这两把刷子。迄今为止，任天堂的市场战略尚未打破传统。有更多的机型可选，可以满足不同消费者的需要，对主机销量有利无弊，况且同步首发的还有《新・超级马里奥兄弟2》。今年夏季的日本游戏市场还是属于3DS，PSV暂时翻身无望。与3DS LL同时登场的还有“脑白金”新作，这代表了任天堂对老年市场的厚望——虽然如今“脑白金”早已沦为iOS上免费提供也无人问津的过气游戏。



玩家对3DS LL最不满的可能是“依然没有右滑杆”。看来操作兼容性战胜了实用性，在3DS的整个生命周期中恐怕不会再有自带右滑杆的型号出现，任天堂要向一千多万已购买3DS的玩家负责。想用双滑杆玩《怪物猎人4》的玩家们只能继续忍受那底座式右滑杆外设，无奈地埋怨扭曲的当今业界格局。合适的游戏无法出现在合适的主机上，高富帅配村姑、白富美嫁屌丝，所谓天作之合只存在于传说中。

Nintendo Direct在这样的日子里突然召开，据说还有一方面的原因是《Persona4 黄金版》发售后PSV销量大增，任天堂不得不习惯性地泼一盆冷水。一款二线游戏的移植版竟然成为PSV的小小救世主，不知道我们是该喜还是悲？悲的是PSV的游戏阵容已惨淡至此，区区《P4G》也可跻身顶尖大作行列；喜的是《P4G》都有此佳绩，若第三方将3DS同级别的大作献给PSV，也许销量会更高。保守的日本第三方们过分看重了装机量数字，忽略了玩家活跃度、主机相性等同样会大大影响游戏销量的指标。日本第三方们就像一群可怜的鱼，只知道扑向表面诱人的鱼饵，上钩之后几秒钟便清空记忆，下次还是被同样的鱼饵钓走。其实玩家也经常存在同样的鱼群思维，被一些所谓的异质产品一次又一次地钓上钩，然后在几个心仪作和新鲜劲儿过后束之高阁。不知道这种畸形的业界生态还能维持多久？



Darkbaby——真名徐继刚，“游龄”超过20年的老玩家，游戏资深撰稿人，对游戏文化和游戏展业的历史有较深了解，自称目前掌机游戏已经占据了其所有游戏时间的七成以上。

潮

几乎每家公司都存在着这样一个类似人造卫星式的活宝人物，自以为通晓新鲜事物，对周遭的八卦有着异乎寻常地探听和传播能力，此等人物的存在往往会给人们带来些难得的快乐。幸或不幸，最近本部门调来了一位这样的中年员工，倒也为平素乏味冷清的工作环境增添了不少活跃气氛。

某日午休时分，在下正自得其乐地用3DS玩着《火焰之纹章 觉醒》，“人造卫星”用牙签剔着牙慢悠悠踱近身来，忽然用悲天悯人般的夸张语调叫道：“现在都什么年代了，你居然还在用十几年前的老土机器玩游戏啊！”

本人原本不想多搭理此君，但闻此不得不捍卫爱机的“尊严”：“拜托！这个是日本任天堂去年刚出的裸眼3D功能的游戏掌机，名曰3DS……”为了让“人造卫星”开开眼界，特意向他演示了几款出屏效果拔群的游戏，居然真把他唬得一愣一愣的，对之啧啧赞叹。半晌，为了掩饰自己的“无知”，他用眼角扫到了躺在本人背包里的PSV，便又卖弄说：“这台PSP应该有些年头了吧，五六年前在上海曾经流行过，现在真没有什么人玩了……”虽然鄙人的PSV长期身处冷宫，亦不忍其真实身分被人误解：“这个是索尼新出的PSP换代主机PSV，性能非常之强劲……”

为了展示PSV的图像机能本人还特意演示了《重力异想世界》，“人造卫星”看了半天后，终于憋出了一句话令得本人顿时满头黑线：“我还真看不出这个PSV和PSP有多大区别，没意思……”

不久后，某人拥有一款“世界最新潮裸眼3D游戏机”的八卦被传得沸沸扬扬，本人还借此觅得了一位深居办公室不出的机友。

在智能手机和平板电脑不断普及的今天，传统携带游戏主机的处境日益尴尬，在许多人眼里成为了不合时宜的过时货。就在携带主机的存亡之秋，一份最新出炉的调查报告着实令人唏嘘感叹。来自Mobify的抽样调查报告显示：过去一年内高达约76%的移动设备用户下载和体验了游戏，电子游戏的认知达到了前所未有的高度。任天堂和索尼等孜孜以求的理想居然被门外汉的苹果等辈轻易实现，目前传统游戏的专业化发展之路确实值得质疑。从3DS和PSV截然不同地市场定位也能够看出两社力图破局的不同对策，目前争衡的胜负也颇能反映出两方经营者对市场理解力的高下。浸淫携带游戏市场数十年的任天堂深刻认识到占绝大多数的普通消费者对于硬件性能的感觉并不敏锐，他们更在意换代产品所赋予的新鲜感受。GBC之于GB乃是色彩的进化，GBA之于GBC乃是前卫的外观造型，而NDS则是颠覆性的双屏和触摸操作。3DS或许并非深思熟虑的划时代产品，裸眼3D是任天堂在面对智能手机全面冲击时祭出的一个奇兵式的噱头，用相对廉价的解决方案实现了视觉效果的飞跃提升。然而对于一个即将进入脑后插管的科技飞跃时代来说，裸眼3D终究无法具备颠覆性的神通力，任天堂必须耗费更大的心力加速研发次世代主机，宫本茂在本届E3展中业已有所暗示。

流行的风潮来也匆匆、去也匆匆。FC、GB、PS乃至于NDS和Wii都曾经是四方追捧的时尚产品，甚至当年国外还有些附庸风雅的中小学校使用NDS作为教育器材，然而人们曾经热切关注的视线正在逐渐远去，NDS的商标被无情地替换成了iPhone或iPad。任天堂和索尼早在研发上一代携带主机时，都已经充分意识到了传统游戏平台发展的关键瓶颈——并非生活必须品，并制订了不同的方案试图解决，岩田聪领导下的任天堂在扩大游戏人口方面的努力确实卓有成效，然则平台的开放性和销售模式的保守等诸多症结局限了进一步发展的可能性。索尼的失策在于始终拘泥于硬件制造商的身分无以自拔，缺乏足够展现硬件特性的高品质第一方软件，虽然凭借着《怪物猎人》在日本本土局部复活，然而这种放任自流的态度很难维持长期市场战略的始终贯彻。

对于任天堂来说，下一代携带游戏主机的成败将是决定意义的，除了硬件和商品流通的彻底革命以外，人们更期待一个能够再度轰动世界的全新软件标题，游戏始终才是成败的关键所在！

本栏目文章仅代表作者观点，与《掌机王SP》立场无关。

游人望远镜



栏目主持 酷洛洛

又是搜集游戏制作人日常的“游人望远镜”了，正如183辑所说，今后的栏目将会加入声优一众的相关内容，因此在本辑栏目中我们就请出了首位声优作为嘉宾，然而这位嘉宾的发言就过于劲爆，导致编辑部众人一度淡定不能……



小岛秀夫

Konami副社长，“《潜龙谍影》系列”监督

拍摄现场



正在彩排从事故的汽车中逃出的片段。

6月21日



早上结束彩排之后，下午就要开始检查吊钢丝了。

6月21日

这就是录制游戏CG的模拟现场么？





樱井政博

著名游戏制作人，代表作有“《星之卡比》系列”、“《任天堂全明星大乱斗》系列”、《新·光之神话 帕尔蒂娜之镜》



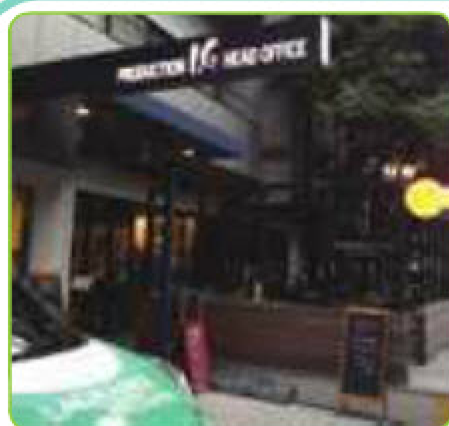
感谢须田制作人给本人送来的《电锯甜心》，话说回来，须田先生的签名我是认得出来了，但上面的朱丽叶英文是谁写的，难道是女主人公本人？

6月17日

《电锯甜心》是好游戏，不知道须田先生有没有兴趣推出掌机版呢，我们掌机玩家也想用萌妹子砍丧尸呀。



拜访动画公司



今天有幸前来Production I.G（著名动画制作公司）拜访了。







在I.G一楼的涂鸦墙上，各著名声优、插画家、动画制作人、漫画家的签名和涂鸦与公司风格十分融洽。而我这一笔将成为这涂鸦墙上首个游戏业界制作人的涂鸦，深感惶恐。

6月20日

相比《新·光之神话》之前推出的短篇动画，不过本人其实更希望这款作品直接改篇成TV动画，嗯嗯……





山内一典

“《GT赛车》系列”制作人

从制作人变为冠军车手



这次为了调校赛车与竞赛模拟而动员了所有PDI的工程师，是一次很好的经验。我们在有限的时间内不断重覆进行实际行车测试、记录行车资料、分析、模拟等一连串的循环，找出赛车最理想的调校数值这项工程，让我们的工程师获得了丰富的资料与经验。我相信这些经验在未来制作《GT赛车》时将会成为宝贵的财产。

5月25日



这次山内一典在德国纽堡林24小时总决赛中，驾驶Nissan GT-R成功获得分组冠军，值得恭喜呀……话说PSV有没有《GT赛车》呀。



山寺宏一

著名声优，代表角色包括“《福音战士》系列”加持良治、《异说012 最终幻想》凯因等

拉克丝的伴侣是加持良治?

本人，山寺宏一于昨天6月17日与声优田中理惠小姐完成结婚登记。衷心感谢这位能够和我一起共度人生的好伴侣。希望今后可以互相信赖、互相支持、建立充满欢笑的家庭。同时希望各位可以祝福我们。

6月18日



当初这个消息发表的时候，不轮线上线下，众人都是一片哇然，毕竟两人相差了18岁……不过爱这东西大家也懂的，在这里祝福两位百年好合。



小野义德

“《街头霸王》系列”制作人

经常被人询问《街霸》还不出新作?关于这个问题，目前《街霸》的开发团队正在忙于制作PSV版的《SF×TK》，所以现在没有可以制作新作品的工作人员……不过今年是系列的25周年。我们准备在世界各地进行各种各样的庆祝活动。不知道能不能在中国也搞一个呢?这主意好像不错，到ChinaJoy的时候再考虑吧~。

6月15日



一个月有一半的的时间都在国外工作的小野我，现在要出发去加拿大的温哥华。在温哥华有Capcom的游戏制作工作室。在温哥华做什么?这是个秘密，但我想应该快可披露给大家知道。



难道又有新作发表?不过小野上面不才说制作组没时间开发新游戏么……

Capcom即将有新作?



在日本的Capcom是没这咖啡贩卖处的。什，什么！星巴克（Starbucks）的咖啡喝到饱！单看这个，各位能了解到为何我羡慕Capcom温哥华的理由吗?（笑）

6月20日



不知道最喜欢在星巴克拿着新iPad、坐在沙发上、喝着摩卡的半夏看着此情此景会怎么想。

PORTABLE GAME SALES RANKING

掌机销量榜 TOP 10

栏目主持：胧月

《DQ》的热销在情理之中，一款复刻游戏双周创下近60万的销量可谓羡煞旁人。高达的消费人群忠实而固定，让PSV也难得有一款游戏冲上了软件榜第二名。Level-5的话题作品《联合01》尽管售前很夺人眼球，但实际销量并不佳，也为今后《联合02》的宣传埋下一个不安定因素，Level-5应当吸取一些教训，不要认为玩家只看重数量而忽视了内容。

软件销量（日本） 2012年6月4日～6月10日

排名	游戏名	日文名	信息	本周销量	累计销量	机种
1 (NEW)	勇者斗恶龙 怪兽篇 特瑞的神奇大陆3D	ドラゴンクエストモンスターズ テリーのワンダーランド3D	■Square Enix■RPG■2012年5月31日■5490日元	10万1196套	58万9704套	3DS
2 (NEW)	机动战士高达SEED 激战宿命	机动战士ガンダムSEED BATTLE DESTINY	■NBGI■ACT■2012年6月7日■5980日元	4万38套	4万38套	PSV
3 (↓)	马里奥网球 公开赛	マリオテニス オープン	■Nintendo■SPG■2012年5月24日■4800日元	2万5611套	19万6572套	3DS
4 (NEW)	风暴恋人 快!	STORM LOVER 快！！	■D3 Publisher■AVG■2012年6月7日■5040日元	9521套	9521套	PSP
5 (↑)	超级马里奥3D大陆	スーパーマリオ3Dランド	■Nintendo■ACT■2011年11月3日■4800日元	8232套	162万3761套	3DS
6 (↓)	怪物猎人3 G	モンスターハンター3（トライ）G	■Capcom■ACT■2011年12月10日■5800日元	8201套	146万1297套	3DS
7 (↑)	马里奥赛车7	マリオカート7	■Nintendo■RAC■2011年12月1日■4800日元	6529套	173万6045套	3DS
8 (↓)	火焰之纹章 觉醒	ファイアーエムブレム 覚醒	■Nintendo■S・RPG■2012年4月19日■4800日元	5293套	41万4476套	3DS
9 (NEW)	联合01	GUILD01	■Level-5■ETC■2012年5月31日■4860日元	4860套	2万1607套	3DS
10 (↑)	马里奥与索尼克 伦敦奥运会	マリオ&ソニック AT ロンドンオリンピック	■SEGA■SPG■2012年3月1日■4800日元	3573套	18万2553套	3DS

硬件销量（日本） 2012年6月4日～6月10日

5月底的3DS借助《DQ》之势，当周销量再次小爆发到10万台以上，而紧接着统计的第二周，也有6万台的高水准。PSV自打掉落到4位数后，连续数周萎靡不振，这次好歹依靠《激战宿命》的发售而重回五位数，接下来一周有《P4G》助阵，销量还会上升。

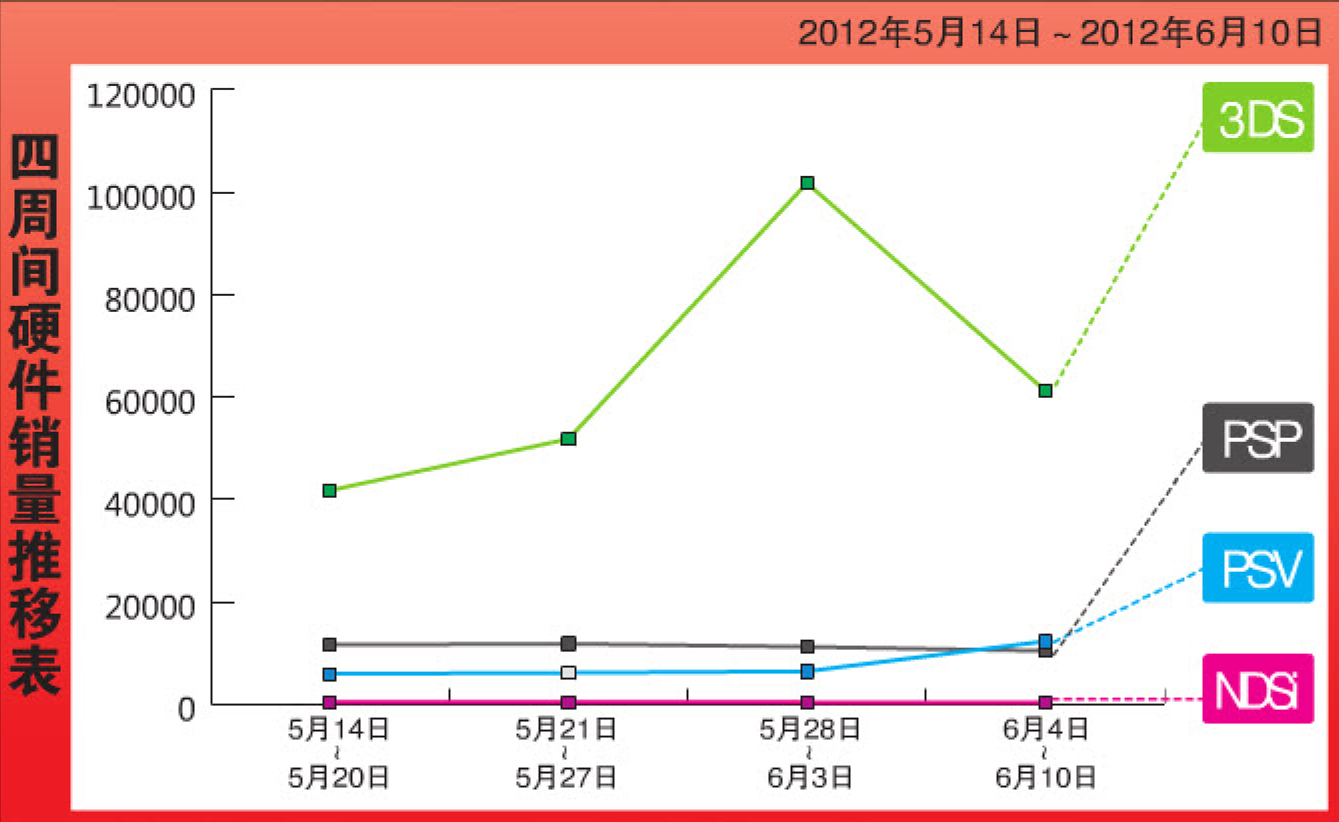
机种	周间销量	2012年销量
3DS	6万1212台	209万6201台
PSV	1万2256台	30万9900台
NDSi	332台	1万9352台
PSP	1万385台	48万138台

3DS累计销量 623万1940台

PSV累计销量 71万2694台

NDS+NDSL+NDSi累计销量 3285万4854台

PSP+PSP go累计销量 1871万7246台



黄金眼

GOLDEN EYE CROSS REVIEW

PSV玩家寂寞良久，总算盼到了《P4G》，严格来说虽然只是一份冷饭，但回锅以后经过了精心烹调，素质之高实在令人称赞，距离满分仅有一步之遥。NDS这款已经推出市场竞争的上世代掌机在《口袋妖怪 黑2·白2》后又重新恢复了春意，本作的素质算是平稳推进，不负《黑·白》续作的盛名。

栏目主持：胧月

评分规则 本栏目采取满分30分评分制，其中总分在30～27分之间的为“黄金珍藏”级别，总分在26～24分之间的为“热血推进”级别。

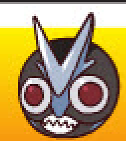
潜龙谍影 HD版



在此前曾推出PS3版，集合PS2上《潜龙谍影2》和《潜龙谍影3》的内容，并针对PSV的特性对操作进行了一定的调整。

名作效应	★★★★★
还原度	★★★★★
紧张感	★★★★★

总分 24



酷洛洛 作为两款经典作品的合集复刻，本作原汁原味地还原了原作的内容。作为PS2平台上高水准游戏的代表，这两款游戏可谓不负盛名。剧情丰富、游戏性强、耐玩度高，各种趣味性要素和可挑战的内容也非常多，上手后会让人欲罢不能。另一方面，游戏作为复刻却没有游戏性的加强，未像3DS版一样加入调节视角、半腰行动等要素让人觉得非常遗憾。PSV的操作也不太方便，一些强迫玩家用到背触板和触控屏的操作影响了游戏的流畅度，也容易误操作。另外，本作中的两款游戏各自对应一个白金奖杯，一款作品能双白金可谓很值了。 **8**

LIKY 潜入作战的游戏方式可能刚上手时会觉得难度比较高，但是习惯了整个设计就会觉得动脑的趣味无穷。极为丰富的游戏要素有很多可挖掘之处，想要获得双白金要花上不少时间。 **9**

乌冬 作为HD版，虽然画面有一定程度的优化，但依然经常看到模型的锯齿和模糊的贴图。尤其是3代中无法调节视点，加上画面色调比较单调，使得游戏的表现力甚至不如3DS版。 **7**

■Metal Gear Solid HD Collection■卡带■3380MB■Konami■ACT■动作・潜入■2012年6月12日■1人■无对应周边

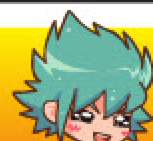
Persona4 黄金版



移植自PS2平台上的名作《Persona4》，主人公要在一年间解开发生在乡镇的离奇杀人事件。增加了系统、角色和战斗方面的大量新要素，移植态度非常厚道。

表现	★★★★★
系统	★★★★★
收集	★★★★★

总分 29



白菜 本作的画面在PSV上丝毫不弱于PS2版，音乐依然由目黑将司负责，新的战斗乐曲同样能够带给玩家至高的享受，因此论表现力无疑是PSV上的最强级别。本作的流程极长，内容也非常丰富，满足了喜欢日式RPG的玩家，却给制作攻略进度上带来了不小的麻烦（笑）。收集Persona是系列一直以来的核心要素，本作比起原版则更加简化了合成上的步骤，让初次接触系列的玩家也不会那么迷茫。另外游戏除了新增结局以外，竟然还改动了敌人的基本属性，即使是玩惯PS2版的玩家，毫无疑问也能有全新的体验。 **10**

半夏 画面看上去非常靓丽，音乐也有很高的水准，AVG部分和战斗部分比例搭配恰当，大量的Persona收集要素对于喜欢古典神话的玩家来说无疑十分具有吸引力。 **10**

胧月 沿用《真3》的合体系统在加入技能选择继承、逆向检索合体后变得非常快捷，让本就耐玩的合成更加爽快。画面、音乐的综合表现力强，可以说是次世代掌机游戏的标杆。 **9**

■ペルソナ4 ザ・ゴールデン■卡带■3186MB■Atlus■RPG■角色扮演・收集育成■2012年6月14日■1人■无对应周边

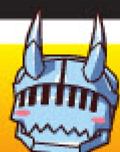
秋叶原之旅 加强版


PSP

宅男圣地秋叶原，同时也是个人类和阴妖子（吸血鬼）混杂的地方，为了解决两个种族的矛盾，主角的秋叶原之旅就此拉开序幕。

街道还原度 ★★★★★
更新内容 ★★★★☆
进化 ★★★☆☆

总分 23


阿鲁

与其说这是强化版，不如说这才是真正能拿出手的正式版游戏。前作中最令人诟病的拖慢问题在这次了强化版里被完美解决的，能顺畅地游走于秋叶原街头，心情自然爽快了不少。不过没有了拖慢也带来了一个小小的遗憾，那就是连锁脱衣时的QTE按键部分变难了（笑）。为了能再度吸引玩家的眼球，强化版增加的内容还算丰富，其中比较厚道的一点是主线流程全程语音，让AVG部分变得更有吸引力。支线任务数量增加了近一倍，配合新增的变态难度，让刷任务有了更多的动力，游戏的耐玩度也有了保障。 **8**

半夏 很好地改善了前作最大的拖慢问题，同屏多人战斗也变得十分流畅，增加了脱衣的爽快感，立绘人物也更加精细，各种恶搞成分更加丰富，剧情方面变化不大，玩过前作的玩家会觉得有些乏味。 **8**

胧月 脱衣系统应该能吸引不少“绅士”，不过其针对的用户层实在精确得过头，对宅要素不太感兴趣的玩家可能会完全没有共鸣。对秋叶原本年实景的再还原算是体现了加强版的诚意。 **7**

■AKIBA'S TRIP PLUS■UMD■Acquire
■A・AVG■动作冒险■2012年6月14日
■1人■无对应周边

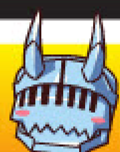
喧哗番长兄弟 塔京大逃杀


PSP

本作是“《喧哗番长》系列”在PSP平台的最新作品，故事讲述了以修学旅行为契机的全国的番长们，聚集在塔京一决高下的故事。

联机爽快度 ★★★★☆
系统进化度 ★★★☆☆
内容丰富度 ★★★☆☆

总分 21


阿鲁

以外传形式推出的本作在系统进行了一定的革新。首次加入了双人协力技、双人地元超杀系统，换装内容、技能种类依旧非常丰富，但画面、音乐均没有什么太大突破。游戏流程的进行方式改成了任务制，虽说少了一些自由探索的乐趣，但让战斗的流畅度和爽快感得以提升。在主线流程就能进行联机是系列首创，可以跟朋友一起从头到尾体验双人游戏的乐趣，虽然是双主角，但玩家在操作一名角色的同时，另一名角色的能力也会得到提升，省去了许多无谓的练级时间。 **7**

马修 虽说变成了以任务制的形式来推进剧情多少给人带来了点新鲜感，但实际上依旧感觉不到游戏的进步，这个系列也是时候进行改革性变化的时候了。 **7**

纸鸢 可更换服装和技能的丰富度保持了系列的高水准，系列首次的双主角的设定让游戏从故事开始就能联机同乐，不过遗憾的是两人不能选择同一名角色进行游戏。 **7**

■喧哗番长Bros. トーキョーバトルロイヤル■UMD
■Spike Chunsoft■A・AVG■动作冒险
■2012年6月21日■1～2人■无对应周边

口袋妖怪 黑2・白

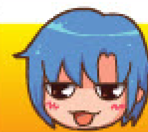
黄金珍藏


NDS

本作是《黑・白》的续作，故事的舞台依旧是伊宿大陆，新的主角带着自己的第一个口袋妖怪，以挑战联盟冠军无目的开始了旅行。

耐玩度 ★★★★★
收集性 ★★★★★
节奏 ★★★★★

总分 28


马修

除了舞台和5代的基本系统，本作的各方面都透着新意，尤其是开篇的新城市、新场所、新馆主，让人备感新鲜，前作中熟悉的馆主以及NPC们也都或多或少有了变化，在前作和动画中都非常活跃的小黑妹的身分转变更是一大惊喜，众多系列人气角色云集的锦标赛模式以及以往作品中大量出现的强大精灵更足以调动起老玩家的热情。游戏中的风情各异的城镇、设施以及旅途中穿插其中的种种事件，让整个冒险过程清新而不乏跌宕，难度的进一步调整则使玩家更需要在队伍搭配上动更多脑筋。众多新增的定点教学技能也让对战的战术更加丰富。 **10**

乌冬 因为用的就是《黑・白》的模板，所以画面上没有太大的惊喜，倒是系统和剧情上加入了不少新内容，即使玩过前作也能有十足的新鲜感，完全对得起续作这个称号。 **9**

阿鲁 作为《黑・白》的续篇，本作在前期就能抓到不少以前作品中强力的怪，一定程度加快了游戏的进程。游戏素质一如既往地高，要是能搬到3DS平台就更好了。 **9**

■ポケットモンスターブラック2・ホワイト2■卡带■2Gb
■Nintendo/Gamefreak■RPG■角色扮演・收集育成
■2012年6月23日■1～5人■对应任天堂Wi-Fi网络连接

黄金眼REVIEW

GOLDEN EYE IN-DEPTH







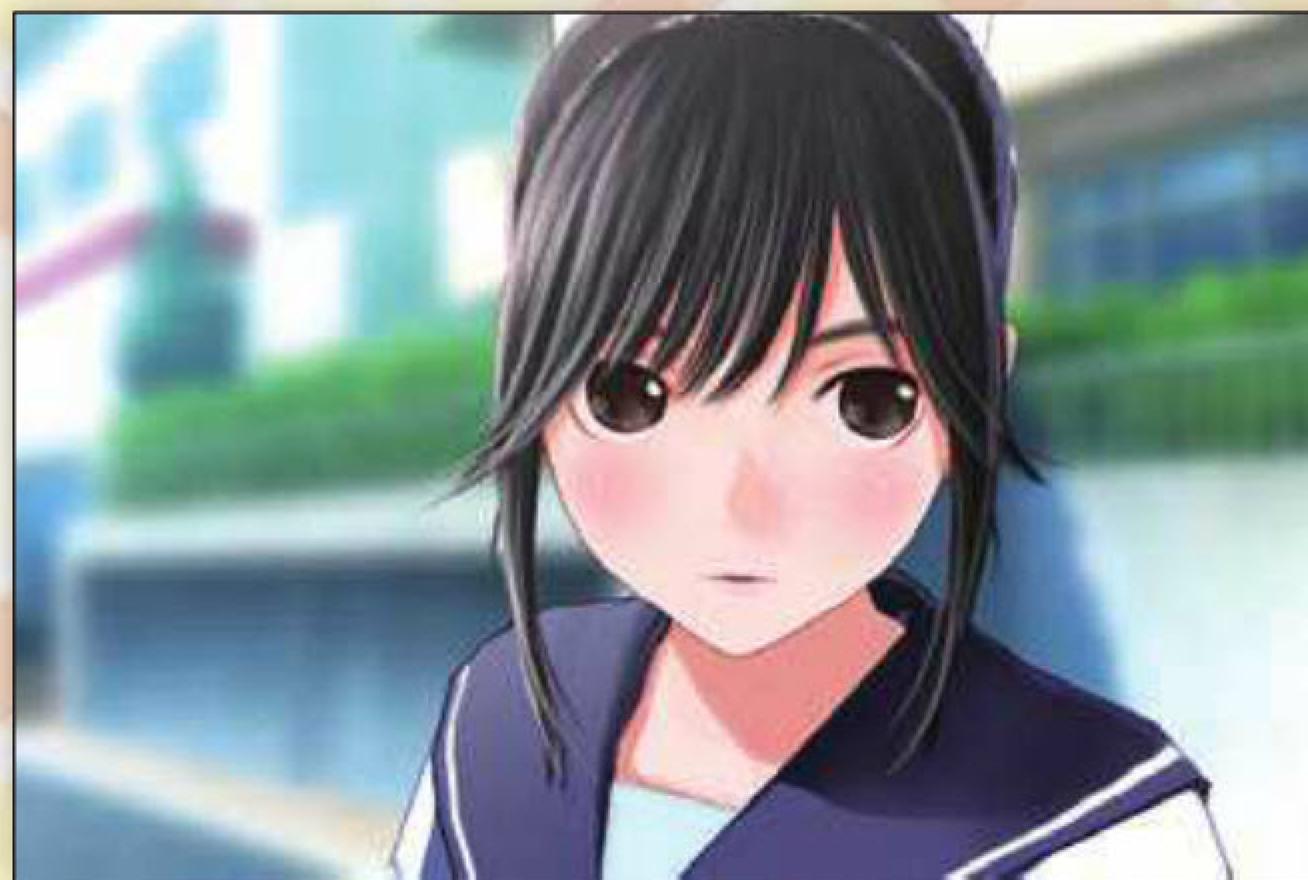
热血推荐 黄金眼评分 26 文 阿鲁

3DS	新・深爱
NEW・ラブプラス	
◆Konami◆日版◆2012年2月14日	
◆1～3人◆6980日元◆对应邂逅通信/无意识通信	
30小时以上	SLG+AVG 模拟・育成+文字冒险・恋爱

从系列第一作发售开始，“《深爱》系列”就一直作为话题性游戏被玩家们所熟知，而三位国民级女友也早已一跃成为游戏界耀眼的新星。游戏新奇的理念加上前两作的优秀的素质让玩家们对这个系列充满了期待，于是当《新・深爱》公布后，玩家们早早就对这个即将登陆次世代掌机的宠儿寄予厚望，不过……

山雨欲来风满楼

早在2010年9月，Konami就发布了名为“3DS深爱计划”的声明，并宣布游戏预定2011年发售，这对于即将在2011年初发售的3DS来说无疑是一剂强心针。之后，在“《深爱》系列”官方网站上公布的一段由爱花独白的游戏预想影像几乎可以用惊艳来形容，足以媲美家用机的画面、裸眼3D的预想效果、利用陀螺仪和女友的互动等，无一不让人血脉贲张，让人对这台即将发售的新掌机和全新的《深爱》充满了期待。但实际



▲当初公布的这段影像对于系列粉丝的震撼程度绝对是地震级的。

上等我们拿到游戏后才发现并没有想象中那么美好，画面虽然比起NDS版有了很大的进步，但离惊艳的水平还有一段距离，并且由于裸眼3D成像的原理，导致只有正常握机时才能欣赏到跃出画面的女友，但是玩过《深爱》的朋友都清楚，这游戏将机器竖立起来玩才是正统的游戏方式啊！虽说本作也可以采用竖立机器的方式进行游戏，不过之前宣布的裸眼3D效果就无法体验到了。至于利用陀螺仪从多角度看女友则更令人失望，可观察的范围有限不说，还很难跟3D效果结合起来，因为一转动机器头部就得跟着移动，否则就无法对焦，原本宣传中最大的噱头到头来却变成了负担，因此到后来大部分玩家基本都放弃了裸眼3D功能。

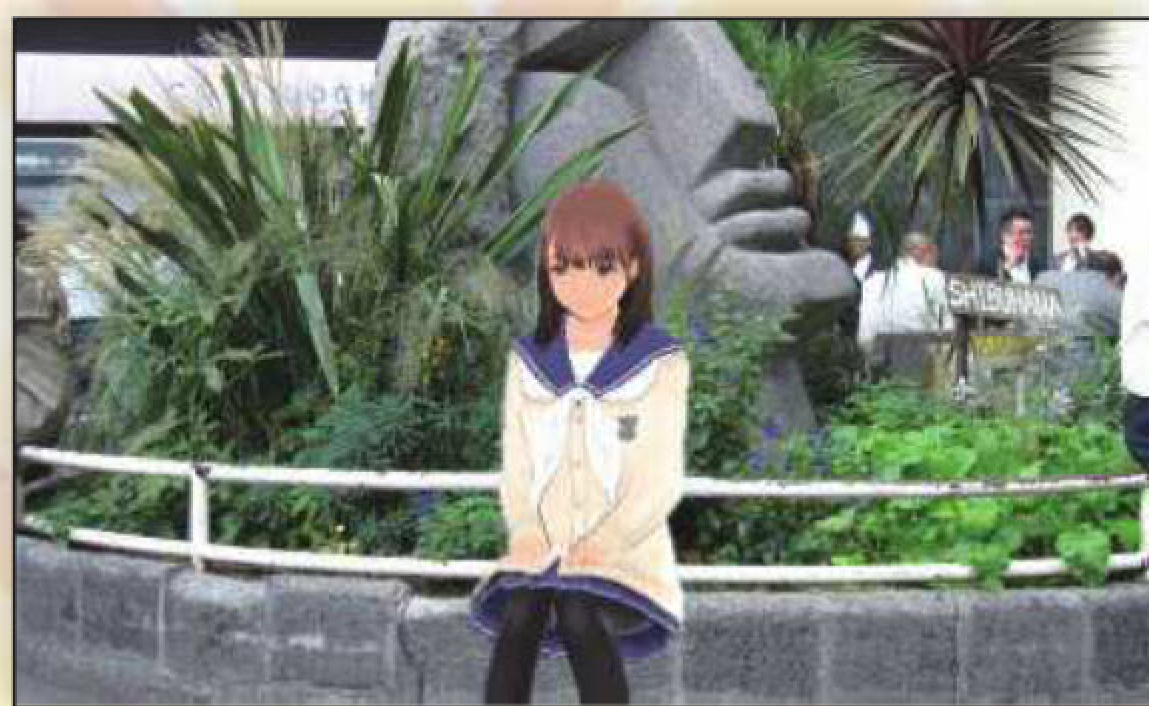
希望与失望

虽说和事先的宣传存在一定差距，但总体上玩家们对这款作品还是非常期待的，特别是游戏的同捆限定版更是被炒到了天价。经过2个月的延期后，游戏终于在2012年情人节当天发售了，然后接下来就是无尽的BUG地狱……因为平台的更换，由于开发技术不成熟所造成的一些漏洞其实是常有发生的，包括《王国之心》、《马车》等作品也都存在一些问题，这些本来是可以被原谅的，不过《新·深爱》的问题多到了令人发指的地步，不但继承存档后会出问题，重新开档依旧会出问题，和女友见面、约会、送礼等时候也会出现各种问题，朋友模式出问题、恋人模式出问题、随真实时间更新的“青春的一页”也出问题……各种操作、界面的问题还勉强可以接受，但是死档、坏档这种问题让人怎么办？有人将游戏可能出现的BUG和避免方法收集起来发到论坛，看着那数不清的BUG实在令人绝望，在游戏的时候还要打起十二分精神去避免触发BUG，这叫人怎么安心玩游戏？怎么享受和女友之间的甜蜜时光？总之，游戏给人的感觉就是一个未完成品，而玩家扮演的则是一个BUG测试员的身分，而且还是付费为游戏找BUG，情何以堪？游戏出现这种程度的问题已经不是技术层面上的问题了，这已经上升到了态度问题，想要造就一个游戏的好口碑不是易事，但要毁掉一个游戏那可是容易得很呐！

亡羊补牢

《新·深爱》本身的素质和进化其实完全能达到令人拍手叫好的程度，画面的大幅进化是最直观的感受，丰富的Todo任务、各地约会模式让游戏与现实的界限更加模糊，“青春的一页”更是以小故事的形式带领玩家去了解女友不为人知的一面，不过这些优点都被BUG问题给掩盖了。出了问题就要想办法解决，道歉是一方面，赶紧修复BUG则更为重要。由于3DS前期没办法通过打补丁的方式来进行修复，让游戏的修复工作陷入了瓶颈，从游戏发售后到第一个修复程序正式出现这一段时间并不短，让人一度以为官方已经破罐子破摔，不打算管这游戏的生死了。由于不能打补丁，第一个修复程序是通过一个巨大的文件来替换游戏中的部分内容来实现修复工作的，这个600MB左右的巨大文件可以看作是官方“无论多困难，我们都不会放弃”的表态。很快，3DS在进行过系统更新后变得可支持以打补丁的方式进行游戏的修复，而官方也在日前提供了Ver 1.1版的修复补丁，电话、短信、触摸操作、Todo任务等问题得到了改善，虽说今后的修复之路还很长，但只要跨出了第一步相信就始终能等到游戏完善的那一天。





▲游戏与现实世界的完美结合。



浅议游戏中的力量分级现象

文 阳光成员9节菖蒲 编 胧月 美编 澄香

力量分级现象：游戏VS动画

“游戏好玩，动画好看”，这似乎是一条颠簸不破的真理。好玩，指的手眼配合的流畅快感以及游戏机制的博弈深度所带来的思考乐趣；好看，指的是错综复杂的剧情与人物关系及其画面呈现。游戏与动画的不同属性决定了两者的差异，这种差异在面对同一内容时往往表现得更加明显，比如常见的力量分级现象。力量分级现象是指角色之间因其具有的特殊能力与其能力强弱而产生的高低差异，在游戏与动画中都司空见惯。追究其原因，大约是人类对于拥有力量这一事实的期待与追逐；而对于那些拥有特殊能力的人，作为玩家与观众，我们往往想要知道他们孰强孰弱。无论如何，当我们反观这一现象在游戏与动画中的不同表现时，一些有趣的

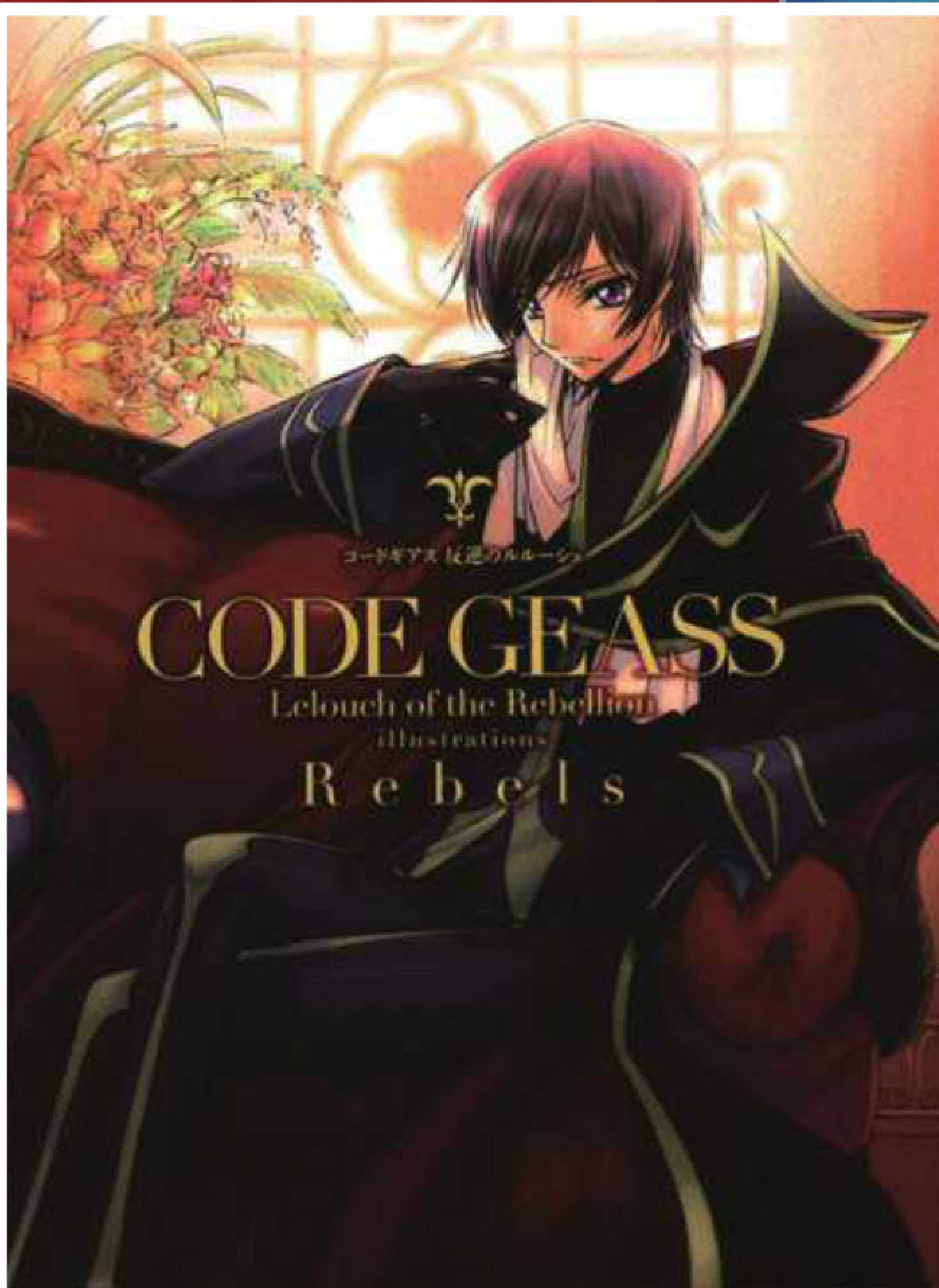


事实就浮现了出来。

动画中的人物能力多依靠描述，故而大可以天马行空地想象，因此种类远多于游戏。而且，这些仅存在于二次元世界中的异能大多十分强力，诸如《Fate》之类的乱斗作品正是以各种极强的英灵聚集会战作为看点。无论平衡设定多么不合理，总可以凭借剧情的转折扭转乾坤。由此造成的不仅是各派粉丝对于“到底谁更强”的争论不休，同时也为动漫改编游戏增加了不少困扰。说到底，动漫改编游戏不过以动作（以及由此衍生出来的格斗）与文字冒险为主，真正将动漫中的人物能力作为游戏机制的少而又少。譬如《反叛的鲁鲁修》一作，被改编为游戏的三部作品分别是战略角色扮演、文字冒险与休闲游戏，作为原作核心的geass能力被完全弱化为类似QTE的辅助功能。当然，制作者的苦心也不难理解，试想一款游戏以“无条件命令他人”乃至“时间暂停”、“改变记忆”等为核心机制，不但平衡难以把握，单就机制表现来讲也十分困难，无异于不可能完成的任务。动漫改编游戏的另一个困扰是如果完全忠于原著，势必造成强手遍天下的局面，这对于一款游戏来说是不能容忍的。但是作为游戏开发者对于原著进行合理的修正，往往被原著粉丝看作是侵犯与欺骗。

与动漫作品不同，游戏中的人物力量的范围多局限于战斗能力。关于这一点，游戏设计师Christ Crawford认为，这是由于游戏制作者缺乏想象造成的，由于无法表现高级的人类情感所以只能单纯地打打杀杀；换句话说，以战斗能力为主的游戏模式是游戏发展的初级阶段无法摆脱的现状。随着游戏业的发展，游戏模式也将有所拓宽，例如近来Quantic Dream等团队就致力于打造面向成熟玩家，更为强调情感体验的游戏内容。但也有人认为，游戏设计基于人类大脑的模式匹配，而战斗正是最能唤醒人脑兴奋的一种模式。无论如何，战斗在游戏中的大行其道已经为人所共知，无论是不加包装赤裸上阵的FPS与动作格斗，还是加入剧情与模拟元素但实质仍然强调战斗系统的RPG，无不如此。需要指出的是，AVG等游戏往往会为玩家角色加入一些特别能力，譬如《幽灵诡计》一作中，主人公具有可以控制物品的能力，但这种能力与动画人物能力更为相似，缺乏明确的数据与可类比性。因此暂不列入讨论范围。

而游戏中的力量分级也相较于动画要明确许多。我们知道，现代电子游戏起源于桌面战争游戏与角色扮演游戏，而这两者的共同特点之一即为大量而繁复的数据。之所以如此，是因为游戏需要对于复杂的现实情况进行抽象但尽可能精确的模拟。因此，游戏对于人物能力的描述绝不仅仅是诸如“没有人能说得出他出手有多快，因为见过他出手的人都死了”这样不免夸大其辞的语句，



而是以一系列准确的数据来表达其严谨。熟悉桌面角色扮演的朋友都知道，对于每一个人物，玩家必须为其填写详尽的人物表格从而确认这一人物的各种能力。而桌面RPG作为现代电子游戏的源头之一，这一特点也被后者所延续。与难以说清的动漫人物能力分级相比，游戏中的人物能力可以说是高下立判，无论从复杂的人物属性数据或是严格的战斗判定公式来说都是如此。为了增加对于现实模拟的深度与游戏自身复杂度，游戏中往往采用了多个指标对于人物能力进行描述，下面我们就来分别看一下这些指标。

游戏中的力量分级 等级

原本为RPG专属的等级概念，如今乱入至各个游戏类型之中，以RPG要素的形式出现，就是最为靠谱的力量分级标志。尽管随着游戏发展，出现了A·RPG等混合游戏类型，流畅熟练的游戏操作能够在一定程度上弥补等级的差距与不足，但等级依旧是判断人物能力高下的决定性因素；至于在传统回合制RPG中，等级的差距更是一条难以跨越的沟壑，永远横亘在BOSS与玩家之间，而玩家的选择则只有“练级”一条。

等级最初出现于桌面RPG之中，作为代表人物能力的一个重要数值存在，由电脑RPG的出现而发扬光大。随着游戏机制的不断发展，等级也不再只是人物的特别属性，而是蔓延至武器装备、人物技能，可以说是随处可见。究其根本，等级这一概念符合人类掌握某一种技能，或者达到某一层次的基本认知。等级提升一般需要一定的经验值或者熟练度作为条件，这也与人类一贯的认识相符合。与此同时，等级也为游戏进行中的玩家提供了一种进度标识和成就感。

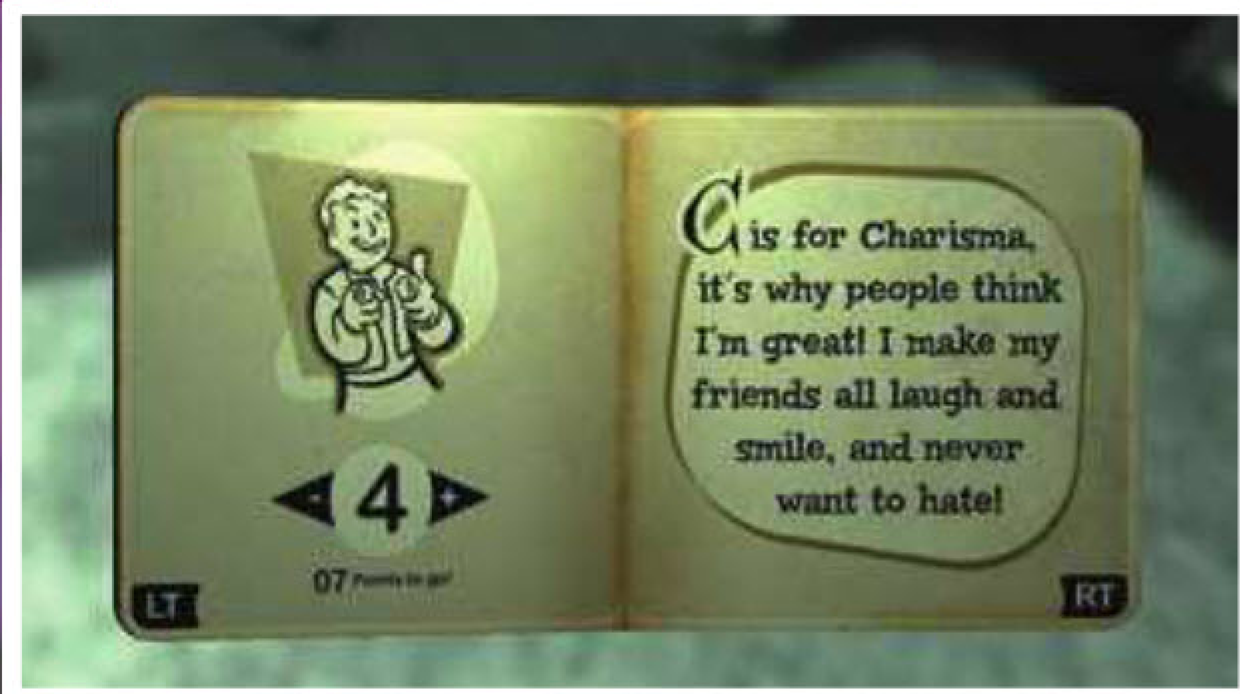
在《Design Patterns of Successful Role-Playing Games》一书中，Whitson John Kirk III将等级定义为“能够粗略描述游戏人物在某一给定环境中生存能力的数值，也可以作为游戏人物能否学习某一技能的条件，也就是说只有当人物到达某一等级时，该技能才对其开放”，并且认为，等级的设计具有如下好处，即减少了玩家必须掌握的游戏参数，从而达到简化游戏的作用；在遇敌时为玩家提供了一种清晰可辨的方法来进行胜负的预判。在桌面RPG中还有其他用于同样作用的参数，如Class与Rank，但相比较而言，它们都过于复杂，因此在电子游戏世界中并不如等级（Level）流行。

玩家对于等级的情感十分复杂，一方面花费一定时间获得的高等级能够给玩家带来巨大的成就感，但另一方面，单调乏味的练级过程是一件非常痛苦的事情。就发展方向而言，等级设计或许应该避免玩家练级的痛苦，而是将其自然地融入任务之中，但这一点已经超出了本文的讨论范围。



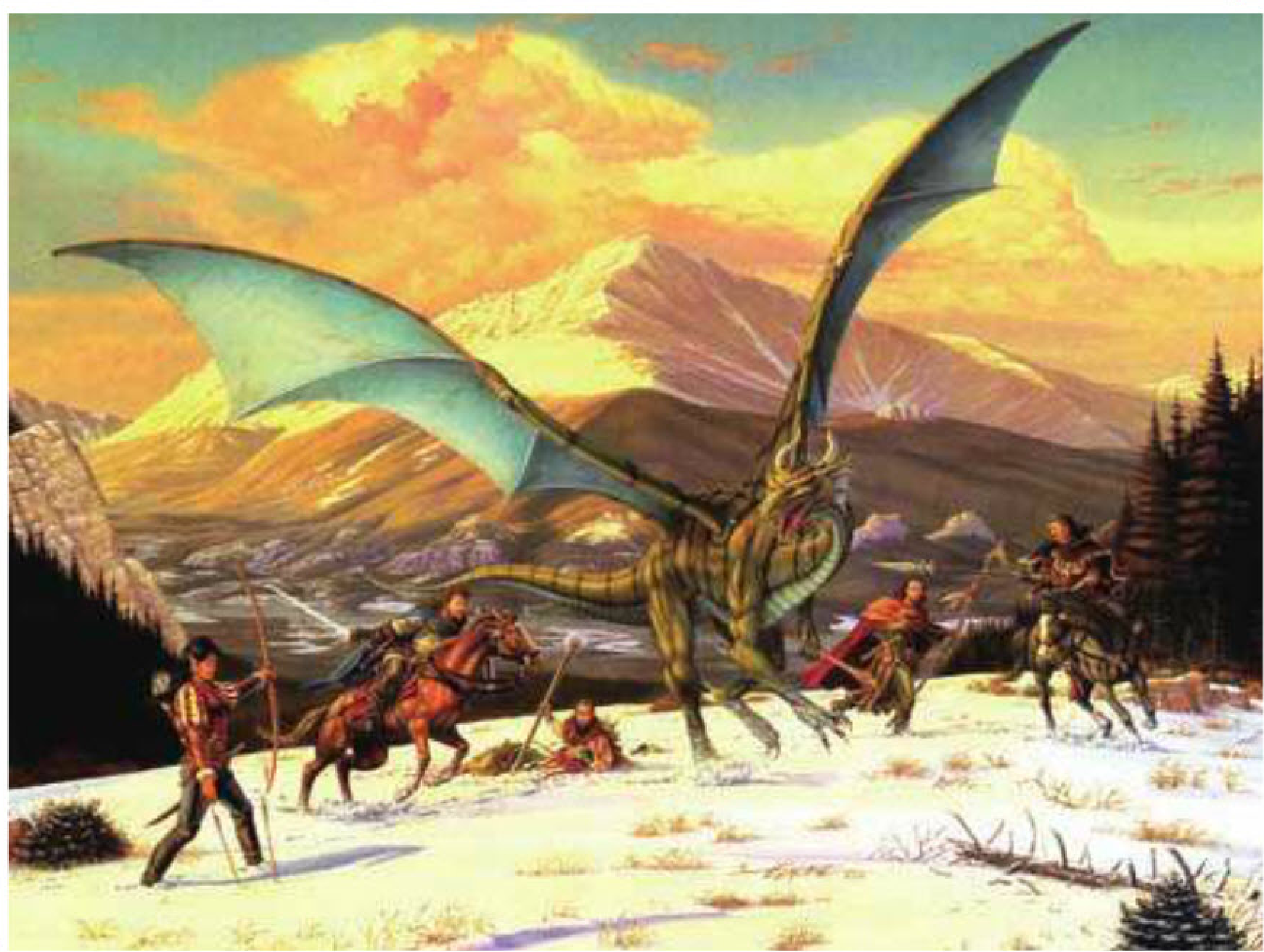
游戏中的力量分级 # 属性参数





在游戏之中，除了等级之外，还有诸多属性参数可以用来描述一个角色的能力。根据游戏侧重不同，属性参数也会有很大区别。著名的属性参数包括来自《辐射》系列的SPECIAL（Strength, Perception, Endurance, Charisma, Intelligence, Agility, Luck）系统等。SPECIAL系统实际上来源于GURPS（Generic Universal Role-Playing System，通用角色扮演系统）的转化，类似的游戏系统还有著名的《龙与地下城》等，它们都曾出现在电子游戏中。当然，许多游戏也有自己的原创系统。比如“《最终幻想》系列”的召唤兽系统。游戏从本质上讲都是对于现实的抽象，不同的抽象方法会得到不同参数类型，但无论如何，只要这些参数是可见的，我们都能够轻易地比较出游戏人物的能力强弱。这即是游戏人物能力区别于动画等艺术形式之处。

属性参数的设定往往来源于游戏平衡的需求，如上述提到的SPECIAL系统其基本点数的总和是一定的，如果想要在某一能力上较为突出，就必须以牺牲其他能力作为代价。这种设计在游戏中非常普遍。至于和剧情联系起来，高大强壮的男子必然魔力不足，而能够补血的法师自己则通常脆弱不堪，由此则可以衍生出许多不同的策略与玩法，这就是游戏的好玩之处了。



游戏中的力量分级 法术、技能与装备



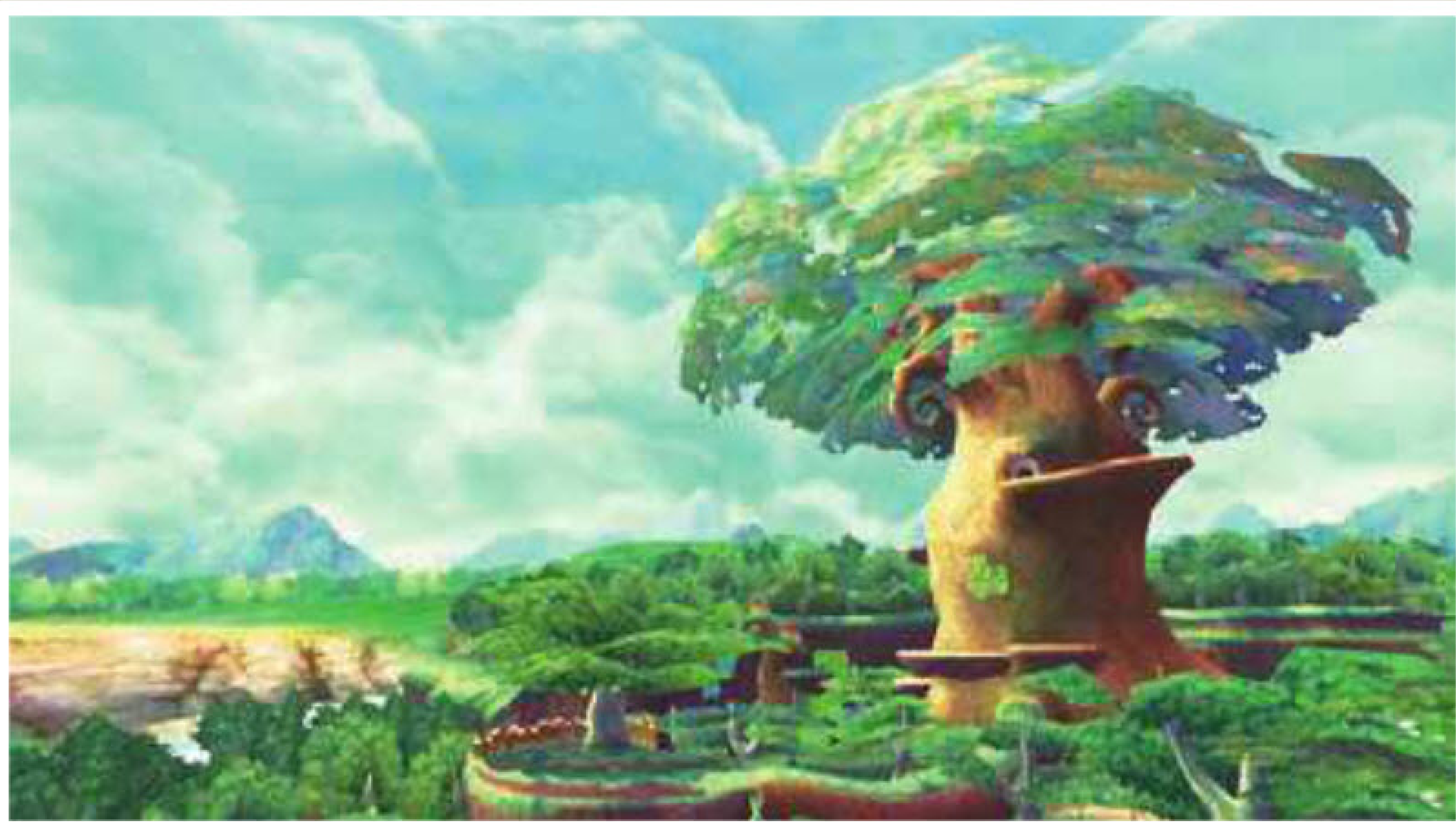




在基本的等级与属性参数之外，为了进一步增加游戏的可玩性，设计者往往选择利用附加成分为游戏格局增加变数，这就是我们常在游戏中见到的法术、技能与装备了。行走于江湖的高手需要有华丽的招式，也需要有强力的武器。成功的游戏往往都有自己独特的力量分级系统，并且以此来吸引玩家。毕竟，游戏的过程本来就是一种对于新奇体验的追逐。

这种力量分级系统有相当一部分增加了育成成分，从而给予玩家更多自由与选择，也提高了游戏的重复可玩性。比如，法术与技能本身有作用高下之分，根据其作用的不同可能会消耗不同的点数。高等级的法术与技能很可能需要人物本身达到一定等级之后方可学习，而且它们的能力方向略有不同，这就是所谓的技能树。每一个人物只能选择一个方向进行发展，否则就会面临全而不精的困扰。而装备能够为玩家带来属性加成，或者使人物能够学习额外的技能与法术。又比如，法术、技能与装备多有熟练度这一数值与之相伴，熟练度能够为使用效果提供一定加成，从而可以鼓励玩家经常使用特定的招数或者选择属于自己得心应手的装备。再如，玩家可以通过收集一定物材对于装备进行锻造，从而打造出专属的强力武器。猎人们对于素材的执著就来源于此，而猎取怪物，获得素材，提升能力之后再去挑战更强的怪物本身就构成了一个良性循环。由此衍生出的炼金、配药等系统也是如此。在《上古卷轴5 天际》之中我们就看到了这些看似简单的系统所衍生出的丰富玩法。

除此之外，或许如同现实生活中一





时就需要重新对于装备进行锻造。这样的设定在游戏之中也非常常见，如以多种武器收集著称的《胧村正》，玩家在使用防御技能时尽管能够抵挡敌人的伤害，但与此同时也会降低武器的耐久度，降低到一定程度之后武器将不能够使用，而是需要重新打磨。并不过分强调动作的《塞尔达传说》系列最新作《天空之剑》中盾牌防反技能也需要以耐久度的降低作为代价，因此盾牌的升级显得十分必要，而后期入手的圣盾则是压制BOSS的利器。《火焰之纹章》是较早

样，装备有一定的磨损度，达到一定程度之后会减少伤害输出，或者甚至直接导致装备损坏，对于剑、矛等武器来说尤为如此。这

使用耐久度设定的游戏。这种设定有时也会遭到玩家吐槽，因为设计不当就会导致舍不得使用强力武器的局面。



游戏中的力量分级 主力队员 VS 板凳队员

这种由于玩家主观意志而存在的力量分级现象在参战人物众多游戏中时常会出现，大抵与个人偏好有关，但时间精力有限，无法顾及所有队员也是不争的事实。在《口袋妖怪》中，其他训练师就会给你这样的建议，“有的训练师会集中训练2～3只口袋妖怪，这样可以弥补时间的不足”。不过这样容易造成的问题就是强者恒强，弱者恒弱，甚至越来越弱。尽管有时可以使用“以强带弱”的方法进行弥补，但所谓主力队员



是浮云，只要人设有爱一切都不是问题。

不过好在，这样的游戏也通常并不需要将所有人物都练成满级，留一些板凳成员甚至还有好处。以《最终幻想 零式》为例，人物众多使得练级成为一件十分苦恼的事情，但最终章的杂兵等级依据全队平均等级而定，也就是说，留一半以上的板凳队员会使得后面的战斗轻松不少。

就是你用得最顺手的那一个，既然用得顺手，当然每场战斗必须出马，由此积攒下的经验也是大把大把的。



当然，最终的解决方法依旧是刷刷。各大游戏论坛上关于游戏板凳队员的升级讨论都不少，关于将哪些人物留作板凳队员的争论也此起彼伏。即便人物数目并不很多的游戏中，由于参战人员的限制也会使得有板凳队员的出现。剧情神马的果然都

游戏中的力量分级 杂兵 VS BOSS



在游戏中，杂兵是一种随处可见的生物，而相比较而言，BOSS则是十分稀有的。作为玩家，我们希望杂兵的种类能够更加丰富，打法更加多样，从而让我们虐得更舒心一些。通常的情况是杂兵的能力会随着玩家角色等级的提升而有所增加，这样虽然少了虐的快感，但游戏却更有意思了。

杂兵通常有其基本模式，高级一点的杂兵则通过在基本模式上加以变化达成。因为杂兵的能力实在有限，所以往往在数量上占据优势。酷栗宝和乌龟没有比试过，所以我们不能判断他们的能力孰强孰弱。不过我们的英雄马里奥只需要踩一下就可以消灭酷栗宝，而乌龟在踩完之后还需要踢一脚，所以大概是乌龟要略胜一筹。最要紧的是，乌龟壳还可以为我方所用。我们对于杂兵能力强弱的判断大抵是这样得来的。

不用说，BOSS当然是最强的，但是BOSS也分大小，还有最终BOSS、隐藏BOSS。如果能够叫上BOSS们一起会战，想必也是一件很有意思的事情。

游戏世界观对于力量分级的影响

游戏与动画对于人物力量分级的不同展现方式，究其根本是游戏与动画的不同属性与因此带来的不同侧重。如前所述，动画侧重剧情表现，因此需要各种强力而散发奇思妙想的人物能力相互碰撞以增强戏剧性，与之相对，游戏侧重机制与可玩性，必须有一个坚实而平衡的游戏基础才能达成“好玩”这一目的。

然而，游戏并非只有机制，游戏原本生根于八大艺术形式之中，以融合为特色。游戏学家Tracy Fullerton在《Game Design Workshop》一书中指出，游戏要素可以分为形式要素（formal elements）与戏剧要素（dramatic elements），前者是游戏结构的构建者，比如玩家、规则等，若缺少它们，游戏则不成为游戏。戏剧要素则是指那些与玩家情感和游戏体验相关的游戏要素。戏剧要素为游戏机制赋予了文本意义，使得干燥死板的形式要素成为了一种有意义的体验。

因此，出于人类完型思想的期待，玩家要求为游戏机制赋予了文本意义的戏剧要素能够与形式要素结合起来。如果二者能够契合，玩家则鼓掌称快；若非如此，则难免会成为作品中的吐槽点。言至此处，就不得不提及游戏世界观对于游戏角色能力造成的影响了。这种影响不可忽略，有时甚至会起到至关重要的作用。从某一方面来说，这也是游戏制作者为了迎合玩家的完型期待而精心谋划的产物。这种影响主要表现在三个方面，分别是世界观架构、角色设定与游戏剧情。

游戏世界观对于力量分级的影响 世界观架构

世界观一词原本指代人们对于世界的总体看法与认知，被借鉴至游戏中之后，这个词汇的意义多少有些模糊不清。尽管每个玩家与设计师都能够意会，但是缺乏准确的定义。有游戏设计师将其定义为“对游戏场景的主观先验性假设，与游戏系统的概念相对应”，盖后者偏重操作性，而世界观则以描述性为主。也有设计师将其分为表象、规则与思想三个层次，但仔细推敲，规则层次根本就是游戏机制，所以这种说法大概有其不妥之处。国外学界多以“game world”或“game setting”表达同样的含义，认为“游戏世界是一个人为假象的宇宙，游戏事件多发生于此。当玩家进入‘魔圈’（学者胡伊青加对于游戏沉浸的定义）中时，他进入



到了游戏世界。”

无论如何，游戏世界观架构通常为玩家划定了游戏目标与敌对对象，铺设了重重险阻等待玩家挑战，理所当然地，对于游戏角色的能力也有一定影响。

就拿以世界观宏大作为主要特色的“《最终幻想》系列”来说，露希在《最终幻想》的世界中是一种特殊的存在，在系列最新作《最终幻想 零式》中也以相当重要的比重出现。水晶有时会赋予人类使命，使他们变成被成为露希的超人。被选为露希的人类，会在体内寄宿刻印，得到超常的力量。这种力量与水晶赋予普通人的魔法和知识相比要强大无数倍，只要他们想，甚至可以不费吹灰之力就毁灭整个世界。在如此霸气的设定之下，玩家与露希的对战就显得十分棘手，在面对白虎甲型露希ニンブス的时候，玩家需要尽力撑过5分钟才会迎来剧情的转机，甚至有可能出现团灭的危险。但是，露希的威力并非只是在敌方时会展现，与此相对，如果在万象の间中选择接受水晶的劝诱，将0组成员变为拯救朱雀的露希，我方队员也会非常强大，只不过还是无法抵挡潮水一般袭来的敌人，最终依旧免不了迎来Bad Ending。

即使是同一种能力，在世界观不同的



作品之中，给人带来的感觉也截然不同。射击这一种攻击形式，在FPS如《使命召唤 现代战争》中会带给玩家无尽的爽快刺激，但是由于背景强调生存恐怖，《生化危机》中则要四处搜罗弹药，每一发都要物尽其值，强调精准射击与爆头，而这种强调在丧尸逼近的情况下足以让玩家手心出汗脊背发麻。而在《潜龙谍影》这样主打潜入战的作品中，射击的快感则来自于背后一枪，假如追求酣畅淋漓的战斗，那么只有死路一条。近来由于新作放出而重新火爆起来的《马克思·佩恩》则以子弹时间的优势为最上策。这也是游戏世界观带给力量分级的影响。



游戏世界观对于力量分级的影响 角色设定



角色设定对于游戏角色能力的影响十分常见，事实上，这种传统从游戏发展的初期就一直延续。譬如索尼克的刺猬造型与强力跑鞋决定了他速度至上的能力，从而规定了整个游戏玩法。这一设定甚至体现在极其微小的细节之中，当玩家不再操纵索尼克进行移动时，索尼克会抱著臂膀耸耸肩，脚下则不断踏着地板，以显示他的无聊与不耐烦。如此不甘寂寞的角色当然要全力奔跑才是。与索尼克同时期的大金刚则以力量见长。搬起木桶秒杀敌人的雄姿也极好地展示了这一点。而著名的“《超级马里奥》系列”，尽管在初代并没有区分马里奥与路易的能力，但随着系列逐渐扩大，路易的性格也逐渐突出，胆小怕事，需要躲在哥哥身后才能拯救世界，而随着性格变化，他的身姿也逐渐敏捷起来，操作手感也与马里奥极为不同。到了《超级马里奥 银河》中，路易成为了需要解锁的隐藏人





唐三藏TRIP毫无武功，但是技术了得，善于操纵各种机关，似乎映射神话内容，但更重要的是与游戏剧情相互关联。

这种影响延续到RPG游戏之中则是常见的职业划分。主角通常是热血少年，其能力也较为平均，属于新手可以很快上手的类型。而温柔貌美的妹子则是法师或者强力的补。人物属于力量型或是偏重魔法系也基本上能够从人物介绍中窥见端倪。今年iOS上的RPG大作《混沌之戒2》中的Conor一直被玩家吐槽过弱，这就是角色设定过度影响力量等级的例子。因为在游戏中Conor被设定为柔弱的贵族子弟，以前从未参加过战斗，而一直是受人保护的对象。尽管这种设定能够使玩家在游戏过程中体会到Conor的角色弧与成长，但是已经对游戏平衡产生影响未免让人反思是否有些偏激。

物，那种敏捷感成为了难度陡增的原因。

与此类似，但丁的爱装酷决定了他那些华丽的招式，而奎爷的苦大仇深则预示了他要用暴风骤雨的QTE将BOSS虐到死。

动作游戏发展到了后期，通过增加角色提高游戏可玩性，或者采用双主角的设定逐渐变得常见。不同角色的能力往往与他们的角色设定密切相关。采取未来版西游设定的《奴役 奥德赛》中，猴子粗暴，但擅长运动，



游戏世界观对于力量分级的影响 游戏剧情



另一个对于游戏角色能力有重要影响的是游戏剧情。即使再过强力的角色也敌不过游戏剧作者的安排，《刺客信条 兄弟会》中，Ezio负伤之后只能悠闲散步，连跑步都成了奢望，各种华丽翻空更是成为浮云。《塞尔达传说 天



空之剑》中，在Eldin Volcano，林克的各种强力道具被偷，于是只能单枪匹马玩潜入战，将之取回。2004年以黑马形态出现的角色扮演游戏《神鬼寓言》，在主人公锒铛入狱之后，不但装备被夺走，整个人都被扒了精光，只能在狱卒的监视之下，一次次重复跑步比赛，以期获胜之后可以进入监狱长的小屋，在他吟诗的时候偷得钥匙。

前面说的似乎都是玩家角色能力被削弱的例子，其实玩家角色无不身怀异能，遭遇危机时刻更是会爆发出前所未有的力量。这就是所谓的“主角光环”了，此处暂且按下不表，举几个简单的例子。首先来看《幽灵诡计》中的西塞尔，明明已经死去了，但是他却又挣扎着爬了起来，并且有了意识，认识到了自己已经死去的事实。这还不算，想要调查清楚自己死因的他还意外听到了台灯说起，自己拥有控制物品的能力。这就是游戏剧情对于角色能力的一种交代，借NPC之口来描述一个事实。iOS作品《混沌之戒2》的人物都具有一定觉醒技能，这些觉醒技能必须触发一定剧情之后才能获得，因此获得这一名号，像主人公Darwin的觉醒技能就是被同伴大喝“你就这两把刷子吗”之后获得的。

说到游戏剧情对于RPG战斗造成的影响，不得不提必败的战斗。这种战斗通常由于对手过于强大而无法战胜，但是有一定胜利条件，诸如“坚持若干回合”，原因就在于，若干回合之后，剧情将会安排强力队员前来助阵。需要说明的是，强力队员并不一定都是我方的后援团，在才思敏捷的游戏剧作者的手中，各种洪水猛兽都可以替玩家抵挡敌人的攻击。当然，也有可能是玩家彻底失败，需要重新整顿再出江湖。这种情况下，必败的战斗往往是为了凸显对手的可怕与不可战胜，从而达到增强沉浸感的目的。

其实说到能力改变，无论减弱或是增强，现代游戏一般都有其相对较为合理的剧情解释。有些游戏具有一定的特殊关卡，在这些关卡中玩法与其核心机制略有不同，剧情也会进行相应解说。



游戏中力量分级的违和现象

“违和”是日语中常见的一个词汇，代表着不协调之义。作为玩家，或多或少都见过游戏中的违和现象。或者，随着游龄的增长，我们对于游戏质量的要求逐渐增高，并且由此开始难以忍受这些挑战常识的BUG；或者当游戏已经变得太过熟悉，以至于这些违和都能被我们轻而易举地忽略。无论如何，它们存在；于是或许它们值得我们来认真思考一下。

如前所述，游戏可以被分为形式要素与戏剧要素，上面所举的都是设计师想要尽力将二者融合的实例。如果这种努力并不成功，或者说，设计师压根没有在这一点上花费精力，会有怎样的后果呢？也许这就是我们所看到的违和现象的来源。

当然，从另外一个角度来看，游戏原本就是对于现实生活的模拟，这种模拟做不到完美精确，而是需要一些小把戏来欺骗人类的感知觉。不管怎么说，还是让我们先回顾一下游戏中与力量分级有关的种

现象举例 能力二重性：劲敌？废柴？

相信不少玩家都遇到过这种情况，费劲九牛二虎之力将一个号称十八般武艺样样精通、对付我方队员简直杀鸡焉用牛刀的成员收之麾下，却发现他根本是废柴一个。即便算不上废柴，也基本上是普通的板凳队员，总之距离剧情描述差距何止十万八千里。这种挫败感在与对方交手并且取得胜利之后才能解锁该人物的情况下尤为强烈：明明，刚才小爷是当他小半个BOSS来打的，入手之后居然……

其实作为玩家我们也并非不能理解游戏设计者的这种做法。作为敌人，当然要强烈渲染他的强大，如此才能够激发玩家的斗志，胜利之后也才会有一种油然而生的成就感。一旦加入我方阵营，若是单个角色过于强大，就会严重地影响的游戏的平衡性，从而伤害可玩性，这对于一款游戏来说简直是要命的事。可是，谁来安抚玩家受伤的心灵呢？

现象举例 游戏都是无双，玩家是勤劳勇敢的孤胆英雄

敌我双方的能力是绝对不匹配的，单从数量上来看即是如此。而且，这种不平衡的源头可以追溯到游戏的史前时代，那就是《太空侵略者》。是的，从那时起，我们就在玩以一敌千的无双游戏了，玩家独自一人面对着如潮水般涌来的宇宙侵略者，这是何等孤胆英雄的情怀！继游戏鼻祖之后，所有游戏无不延续了这一套路。敌人，无论是在数量上，还是能力上都远远高于我们。为什么大魔王的手下总是如此之多并且生生不息？难道真的如同《勇者别嚣张》中解释的那样，魔王的城堡中有一个自给自足的生态圈吗？作为玩家，我们居然在







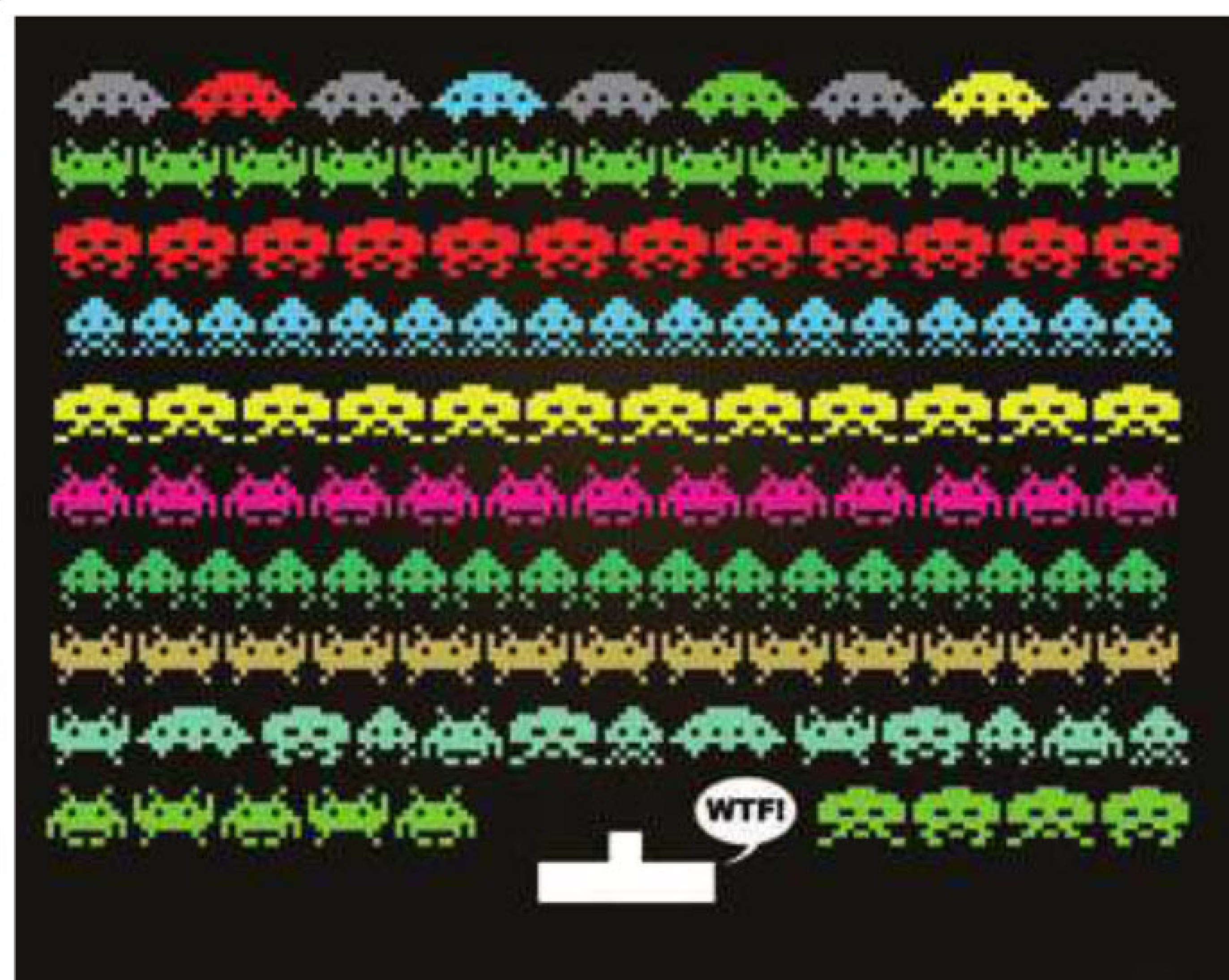


这个残忍的弱肉强食的世界中幸存了下来，不得不佩服自己的能力与胆识。

……但是，真的是这样吗？

似乎还是有证据可以证明。还是以RPG为例，设计不良的RPG游戏中BOSS战总是能够给我们带来这样一种感觉，那就是——持久战。之所以会有这样的感觉，只是由于一个原因，无他，唯血厚尔。试想当玩家角色与BOSS的血槽根本不在一个数量级之上的时候，BOSS能够给玩家带来的是何等的恐惧与震撼，打败BOSS之后那种劫后余生又心存得意的感觉又是多么逍遥与自在。作为辅助证据，网络上还有一个流传甚广的视频，叫做《游戏BOSS怒了，你们这帮杂兵几千个挡不住一个》。

仔细想一下，就会发现上述逻辑的不合理之处。其实，正是由于这种看似的不平衡，才造成了游戏最终平衡的结果。在游戏设计中，这种平衡被称为“不对称平衡”。尽管游戏中的敌人看起来非常强大，但是它们只具有非常简单的人工智能，只有将之大量堆砌才能造成玩家的应接不暇之感，从而达到形成“挑战”的作用。倘若每一关卡只有少量的敌人，玩家一定会感到十分无聊，随手丢掉这个游戏去寻找其他选项。RPG中的BOSS战役也是一样，只有通过增加挑战时间，才能够让只有简单战斗模式的BOSS在玩家眼里变得可怕起来。



现象举例 主角光环

主角光环又称主角威能，最早其实是出现于少年漫画，是读者对于动漫作品中的主角在故事中拥有的特殊能力与特别对待的统称。这一说法略带嘲讽意味，暗指作者特别夸大主角能力。根据主角光环类型的不同，甚至有好事者总结出主角不死定律，对于主角威能进行概括，其核心内容大致为“主角不死——主角不死，因为伙伴会在危急时出现；主角死了，等一会儿就复活；主角死了，故事转到阴间；主角死了，因为其他人早死光了”……

没错，所谓主角光环，就是这样一种无耻的产物；但是由于种种原因，主角光环现象横跨六界，出现在不同的艺术作品中，游戏当然也不能免受其害。据研究，主角光环的惟一来源，就是作者那支笔。因此，在游戏中的表现即为游戏剧情的强行输出，而无视了基本的游戏规则。

将主角光环进一步剖析，我们发现，它通常都附有绝对防御系统。即使敌人使用密集式或远距离攻击，主角依然会躲过大劫，但这绝对不是因为主角身手敏捷，能够避开所有子弹，而是绝对防御系统能够产生一股强大的反向力场，使其包围主角，从而达到保护作用。而且即便受到攻击，主角光环还有隐藏招数，那即是生物结构重组系统，它能够将主角身上所有受伤区域的重要器官转移至异空间，直接导致物理攻击无效化。



绝对防御系统和生物结构重组系统在游戏中最为重要的表现就是存读档。“哦，万能的主角，您又挂了吗？没关系，挂挂更健康，请从存档点重新来过。”存档点对于魔王想必是最为头痛的装置，它意味着无论多么弱小的勇者主角，都可以一次一次地挑战直到把魔王消灭，也意味着魔王此前的一切努力都化为云烟。“等等，这不是真的。”“胜负乃兵家常事，请大侠重新来过。”难道魔王就要这样绝望地等待被消灭的那一天吗？果然下一次还是先把存档装置破坏了再来毁灭世界吧。

另一处能够体现绝对防御系统这一强大存在的地方就是剧情转接。当魔王地位难以撼动，无数次的高强度魔法攻击都不过以个位数的伤害值结束，而主角终于不敌倒下时，剩下的事就交给剧情处理吧。或者主角被路人拯救，或者主角异能爆发，或者魔王莫名死去，总之，各种无耻悲剧就要上演。游戏机制是神马东西，剧作者才是王道。



《绝对英雄改造计划》中，不靠谱的前英雄对战迟到，遭遇车祸，竟将拯救世界的任务托付给作为路人甲的玩家。不出

意外惨败的玩家被打死一次之后才发现了所谓的绝对英雄隐藏着巨大的外挂。无限刷刷，势必将你打造成绝对英雄。

除了以上两种基本能力之外，主角光环还附有主角异能系统，顾名思义，就是主角自身拥有与众不同的能力，这种能力通常是他要拯救世界的开端和继续下去的借口。这也决定了主角通常是极为孤独的个体。《斯坦因之门》中冈部伦太郎能够跨越时间线而保持原有记忆，这种能力使这位自称疯狂科学家的中二病患者在感到兴奋的同时，难免夹杂一丝孤独而常人不能理解的痛苦。诸如此类的例子在游戏中不可胜数。

但是，主角的特殊能力并不一定在游戏的初期就显现出来，而是需要潜能激发系统的激发才能够使用。这种激发条件通常是在主角就要被打败的那一刻，或者，对于主角来说重要的东西受到侵犯的那一刻。尽管这种潜能激发看上去与金手指无异，但是细细分析，还是能够找出原因，大致不外乎生存本能、情感关系甚至剧情需要几种。虽然潜能被激发出来就会永久性获得，但已经激发出来的潜能对于后面的BOSS基本也就无用了，当然，对付杂兵还是可以的，更强的BOSS则需要有更强的潜能。

总之，主角是那个“the chosen one”，当然要能常人所不能，抵挡常人不能抵挡的危机。所谓玩游戏，不就是寻找那种掌控世界的感觉吗？所以各位玩家根本是主角光环的受益者，就不要对此抱怨那么多了。



现象举例 魔王威能



有了主角光环，当然也要有与之对应的魔王威能，否则在强大的主角光环的照耀下，魔王又怎么能每每屡禁不止，继续骚扰这个和平的世界呢？

说到屡禁不止，这可以说是魔王威能的最佳体现。想必这是诸位勇者在《超级马里奥兄弟》的时代就十分苦恼的事情。究竟为什么吃了败仗之后魔王可以拍拍屁股就走呢？走前还要撂下话说，“不要得意得太早，我在下个城堡等着你！”于是，马大叔的遭遇就变成了“打败库巴，眼睁睁地看着库巴把碧奇公主带走”这一恶性循环。魔王威能的存在使得魔王都附加有100%逃脱的技能，秉承着“惹不起躲得起”的原则，每每在关键时刻逃之夭夭。

魔王威能的另一个表现是变身。当勇者辛辛苦苦把魔王打倒之后，以为世界从此和平，但此时魔王会变为真・魔王，能力大幅提升，给予勇者一种“一夜回到解放前”的震撼。

魔王威能还使得魔王有着不可战胜的超强能力，因此，在未启用主角光环的情况下，无论勇者如何拼尽全力，也不能撼动魔王一根毫毛。不过，不得不说，在启用主角光环打败BOSS之后，他那惊奇诧异的表情实在是太可爱了……另外，魔王威能造成了勇者们前行的一切障碍，诸如迷宫、杂兵等，也就是说，正是库巴大叔一手打造了供我们游戏的马里奥的游乐场。这么想想，真的觉得当一个BOSS不是一件容易的事。



现象举例 神一样的队友？猪一样的队友？

NPC也许会作弊，这是困扰玩家的一个问题。《全景探秘游戏设计艺术》一书的作者Shell的祖母就曾经拒绝和游戏机一起比21点，因为她敏锐地觉察到她与游戏机获得的信息量是不对等的。在现代电子游戏之中，这样的问题同样存在。现在我们知道，游戏中的人工智能技术包括模式表、有限状态机、神经网络、模糊逻辑与遗传算法等等。它们通常借鉴于人工智能领域，但游戏中的人工智能与其多少有些差别。尽管这些算法被创造出来是为了让玩家觉得游戏更有趣，但事实上也会给玩家造成“不公平的感觉”。近来较为热门的例子就是网上流传甚广的《战地3》视频，其中演示了你的AI队友如何穿墙而过又意识到你作为玩家并没有这一能力而返回为你开门的过程。不得不说，这其实表明《战地3》实在在人工智能上下了很大功夫，但是这些努力并没有被玩家认同，还是因为前面提到的“不公平的感觉”。“《使命召唤 现代战争》系列”甚至由此衍生出在老兵难度下做缩头乌龟的打法，因为你的超强队友是不畏惧枪林弹雨的，而你却十分脆弱。AI队友有着显然比玩家更高超的能力，这种能力是游戏设计者赋予给他们的。尽管这种设计能够造成更为平衡的游戏局面，从而使游戏显得更好玩，但玩家并不想被欺骗。

与此同时，另一些玩家饱受队友AI过差的困扰。在一些讲求配合的战斗中这一点尤其让人光火，但即便是在慢节奏游戏如RPG中，这也是一件令人头痛的事情，比如说当你不得不切换为另一名角色，只是因为他自己甚至不会嗑药补血的时候。此时，AI队友不但没有了那些狂霸酷炫的超级技能，反而沦落至需要格外小心照看的婴儿。如果这种低智商的AI最终导致了玩家在游戏中的损失，很容易想象玩家会有摔手柄的冲动。在《辐射 新维加斯》的最高难度下，同伴死去之后不能复活，但由于同伴极其低下的AI



智商，死亡对他们来说是一件非常容易的事情。这在最高难度下真实模拟的基础上给玩家徒添了许多烦恼。

当游戏逐渐上升至一种情感体验的时候，不合理的AI很容易打破玩家的沉浸感。在外媒评选出的“游戏中不合常理的事件”中，“让人无奈的NPC队友”排名第四。文中指出，“你甚至亲眼看见他们的脑袋被火箭筒招呼了20多次，然而他们依然坚挺如故，这太神奇了！”

违和现象成因以及解决之道

从上述列举的违和现象不难看出，与力量分级现象有关的违和事件不外乎有以下成因。首先是出于平衡性的考虑，玩家队伍不可能出现能力过强的选手，即使有，也要在通关之后了。其次是游戏技术的不成熟，如人工智能的问题就是由此造成。最后则是游戏的叙事习惯问题。诸如主角光环与魔王威能大都沿袭自游戏最初的发展，在那时也并未给玩家造成违和之感，但是后续作品的不断重复造成了玩家的审美疲劳。关于这一部分的吐槽其实来源于玩家对于制作商不思进取的善意批评。

这些问题都并非朝夕可以解决，但是如果我们深究“违和”的根本，去探讨究竟是何者相违背，或许可以得出另外一些结论。

和近来流行的许多词汇一样，“违和感”来源于日语いわかん，在日语中可以表达不对路、有问题的意思。就目前的使用而言，违和感可以把解释为因为与周围的环境不适应、不协调，因此感到无法融入其中，并且产生的一种疏离感。

与游戏力量分级现象有关的“违和”有二，首先是游戏内容与常识相违背。主角光环、魔王威能等无不如此。常识是我们认识世界与相互理解的基础，游戏内容与常识相违背，会使得玩家感觉游戏有点“假”，



也就是游戏对于现实模拟的失真。

另一种“违和”就在于游戏机制与其世界观或剧情相违背。

游戏学家Jespur Juul这样认为，“假设游戏由两个互补的部分即‘规则（rules）’和‘意象（fiction）’组成，那么游戏内容只可能有三种：纯粹而未被嵌入规则的意象，纯粹而未用意象诠释的规则，或者是两者之间。规则和意象的结合，被称为“模拟”（simulation）”。

对于大多数游戏来说，规则和意象，或者说形式要素与戏剧要素都未能达到模拟的层次，而是意象与规则的直接组合，在这种组合中，意象并未被嵌入规则，规





则也未被以意象诠释。我们这样说，并不意味着游戏不好玩，也不表明游戏剧情不够出色，而是说，二者未能很好地结合在一起。这在现代电子游戏中是一个非常常见的问题，由于常见，甚至很容易被忽略。但是这一问题对于玩家沉浸感的影响很大，在面对玩家敏感的力量分级现象时尤为如此。

对于游戏机制已经高度成熟的游戏类型来说，期待它们的规则能够与意象完全融合并不现实，但是这并不是说制作者就不应去规避一些基本的错误。反观上述所提到的游戏中的种种违和现象，有相当比重也是由于规则与意象的脱节所造成的。游戏规则要求平衡，而叙事却期待张力，但是，在实际操作中，仍有一些办法可以用来避免这一问题。事实上，这些方法目前已经被广泛运用于游戏设计实践中。

1. 游戏情态设计

在《数字游戏策划》一书中，黄石等将游戏情态设计定义为“游戏机制可理解的外化意义，是游戏核心概念在机制设计中的进一步细化”，并且认为，“游戏机制的情态可分为抽象机制和具象机制两种模式”。前者如围棋、魔方，后者如各种SLG与RPG，但也有一些游戏机制的情态处于二者之间，如国际象棋、捉放曹等。

处于抽象机制与具象机制之间的情态设计就如上述所说的模拟一般，可以直接造成规则与意象的融合，从而排除违和感。但即便是仅以抽象或具象机制的情态设计，由于运用了玩家的外在常识，也能够达到快速学习游戏规则，迅速理解游戏语境的目的。

2. 新的交互方式

近年来，游戏中出现了一种基本与游戏机制无关，而强调游戏体验的交互方式。QTE就是其中最为人所知的典型代表。由于与游戏机制割断了联系，因此并不存在机制与剧情不协调的问题，与此相反，这些交互方式更容易表达剧情，增加玩家的参与感，并且增强玩家华丽的临场演出。把QTE精神发扬光大的“《战神》系列”自不必多谈，而自定义为“心理惊悚互动戏剧”的《暴雨》也以QTE之多著称，但后者多用于表现剧情与人物情感，与《战神》强调动作表演的性质还略有不同。与QTE类似的机制还有《最后的故事》中的“注目”系统，它指的是玩家可以以第一人称视角控制玩家角色的目光聚焦，只有当玩家注目于与剧情有关的对象时才会触发剧情。与QTE相同，无关机制而重在剧情交互和情感体验。

结语

关于游戏动机的调查中，很容易发现，“逃避现实”是一个强大的理由。而支持这一理由的设计就是，在游戏之中玩家可以拥有超级无敌的力量；但是独孤求败也没有意思，所以游戏中还是安排了许多能力不一的敌人来与玩家鏖战。力量分级现象作为游戏中的一个重要概念，就游戏机制而言，从最基本的能力属性，到更为复杂的战术变化，可以说已被制作厂商挖掘很深；而关于力量分级现象的各种描述也屡见于游戏世界观与剧情之中，二者的相互浸润非常明显。然而玩家的主观要求是求新求异，我们往往还是期待，关于力量分级现象，游戏制作者能够玩出什么新花样？大乱斗游戏算是一种，毕竟它满足了我们观望各个平行世界中的英雄比拼的愿望；但是终究不过冷饭新炒而已。为了满足玩家的期待，并且由此在市场上常胜，游戏制作厂商还需要捻断胡须苦思冥想。另一方面，由力量分级而产生的违和现象也是亟待解决的问题，真实感是沉浸感的基础，违和现象难免打断佯信造成的沉浸体验，从而使玩家对于游戏品质做出不佳的判断。

索尼PSV掌机情报专栏

PlayStation Vita



总部 PSV Azito

享受掌机的声光极致！

栏目主持：酷洛洛

因本人网络连接《武士与龙》日服突然爆慢，完全无法战斗，原本还打算在本辑“Vita总部”中和大家说说和Lv7高塔迷宫“霸王の楼阁”的攻略心得，遗憾只能等下辑看看网络是否恢复正常了，不过本辑的内容依然不少哦，看看下面就知道了（笑）。

《骷髅大冒险》试玩报告

GungHo在PSV上推出的《仙境传说 奥德赛》其优异的素质可谓有目共睹，如今他们在PSV上再出新作，这款原创作品将于2012年7月和大家见面，如今PS Store已经提供了本作的试玩版下载，酷洛洛就来尝试一下。

PSV	ACT	动作・平台
骷髅大冒险		
Dokuro		
GungHo	日版	预定2012年7月5日
1人	2400日元	无对应周边

玩法

游戏是一款横版的平台ACT，目的和“马里奥救碧奇公主”差不多，我们的小骷髅要带着公主走出弥漫着黑暗气息的城堡。玩家操作的小骷髅带领着公主一路前进，期间会有不少机关需要小骷髅去解开才能前进，避免公主遭到机关的暗算。路上还会有不少怪物企图袭击公主，这时小骷髅就要挺身而出，用手上的骨头将其打退，小骷髅本身有两点血，被怪物击中一次的话会损失一点，这时头壳会破开，再受到一次攻击就会死亡，若受到机关的攻击则直接死亡，而公主无论受到怪物攻击还是机关的攻击都会直接死亡，死亡后必须从关卡开始处，或作为记录的花朵上重新开始。一直走到终点前会遭遇BOSS战，将BOSS击倒后就能过关。BOSS战不仅讲求玩家的操作技巧，还要适当运用一些小计谋来帮助战局。下面酷洛洛会以试玩版第一关为例子，向大家讲解游戏的基本操作要点。

操作要点

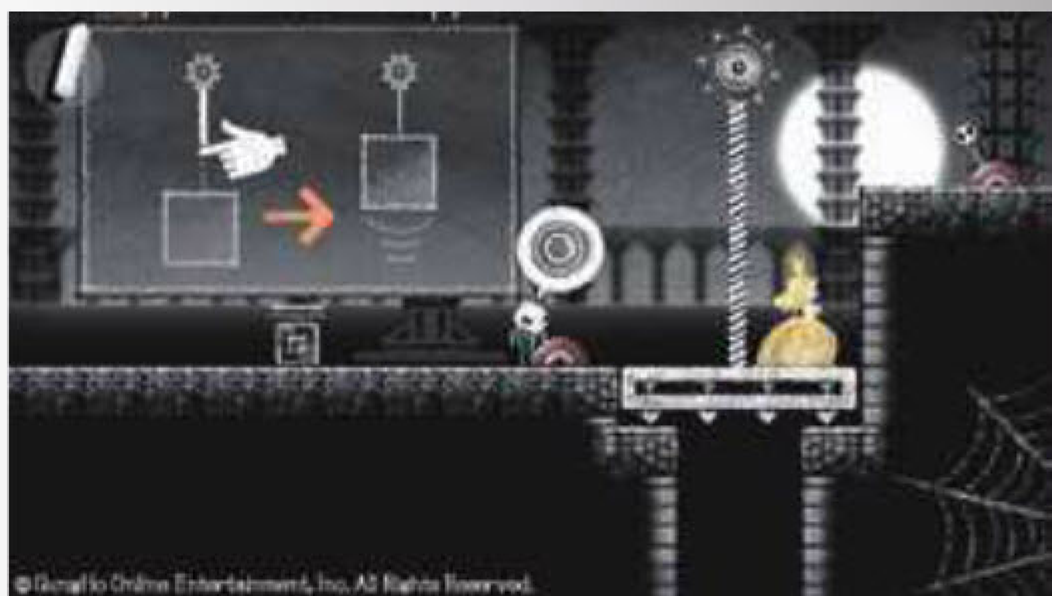
推箱子

靠近箱子按○，就能够把箱子往左/右推挪，路上经常会有一些坑洞，这时可以用附近的箱子贴补坑洞，以让公主继续前进。



机关

机关普遍有两种，一种是脚踏机关，当有物体在机关上面压住就会启动，若松开机关则自动复位，要常常留意脚踏和松开的时机，避免出现松开时压到公主的意外；另一种是杆子机关，靠近后按○即可启动，再按一次则复位，相比前者会更容易把握开关的时机。



跳跃

游戏中的小骷髅是可以进行二段条的，并且随着按下×键时间变长，跳跃的高度也会有所提高，游戏中不少机关和钱币的收集，都需要用到二段跳跃，也是玩家必须熟悉的技巧。



花朵

游戏中分布着一些花朵，这些花朵会作为玩家本关的记录点，一旦玩家在路上死亡，就会在最近的花朵所在位置复活。若受到伤害的小骷髅来到花朵前，小骷髅也会回复所有体力。

怪物

游戏中会有各种各样的怪物在关卡上阻止小骷髅和公主，这时我们必须用小骷髅的骨头将其击退，但是小骷髅只能击退怪物，不能将怪物消灭，应利用周围的机关、如坑洞下的尖刺才能将其消灭。



粉笔

获得粉笔之后，玩家就可以利用触摸屏来将原本断开的机关重新连接起来，粉笔可以解开不少无法经过的关卡，要多利用。



变身药水

获得变身药水后，可以通过连续划过屏幕两次来变身为“王子”，王子的剑击会替代之前小骷髅的骨头攻击，并且可以直接消灭怪物，另外王子还可以抱起公主，越过一些不高的阶梯以及机关。注意变身存在一定时效，当右上角的药水从蓝色变成红色直至消失时，之后会随时间逐渐回复王子就会变回小骷髅，玩家也可以通过划两次背触板来主动变回小骷髅。注意王子同样只有两点血。

BOSS战

每当来到关卡的末尾，公主就会被抓起来，这时玩家需要将面前的BOSS击倒才能够过关。画面最下方为BOSS的体力，当BOSS体力耗尽时就会死亡。小骷髅可以变身为王子用剑攻击BOSS，但这样效率是非常差的，这时需要用一些“小手段”。以第一关的BOSS为例，当其原地跳起的时候会震落两个箱子，其中一个箱子时带刺的，这时应变为小骷髅挪动箱子，让BOSS下一次往前方跳跃时直接坐在带刺的箱子上，这样BOSS就会昏迷倒地，这时就要变为王子用剑攻击，其伤害要远远高于平时的攻击，只要两三轮就可以消灭BOSS了。





总结：游戏的画面风格十分特别，玩法简单却趣味十足，值得一赞是游戏的提示方式，十分简洁明了，虽说不上是什么大制作，但也值得同学们一试的。另外试玩版存档的进度会继承到正式版中，因此对本作有兴趣的同学可以直接从试玩版开始游戏哦。

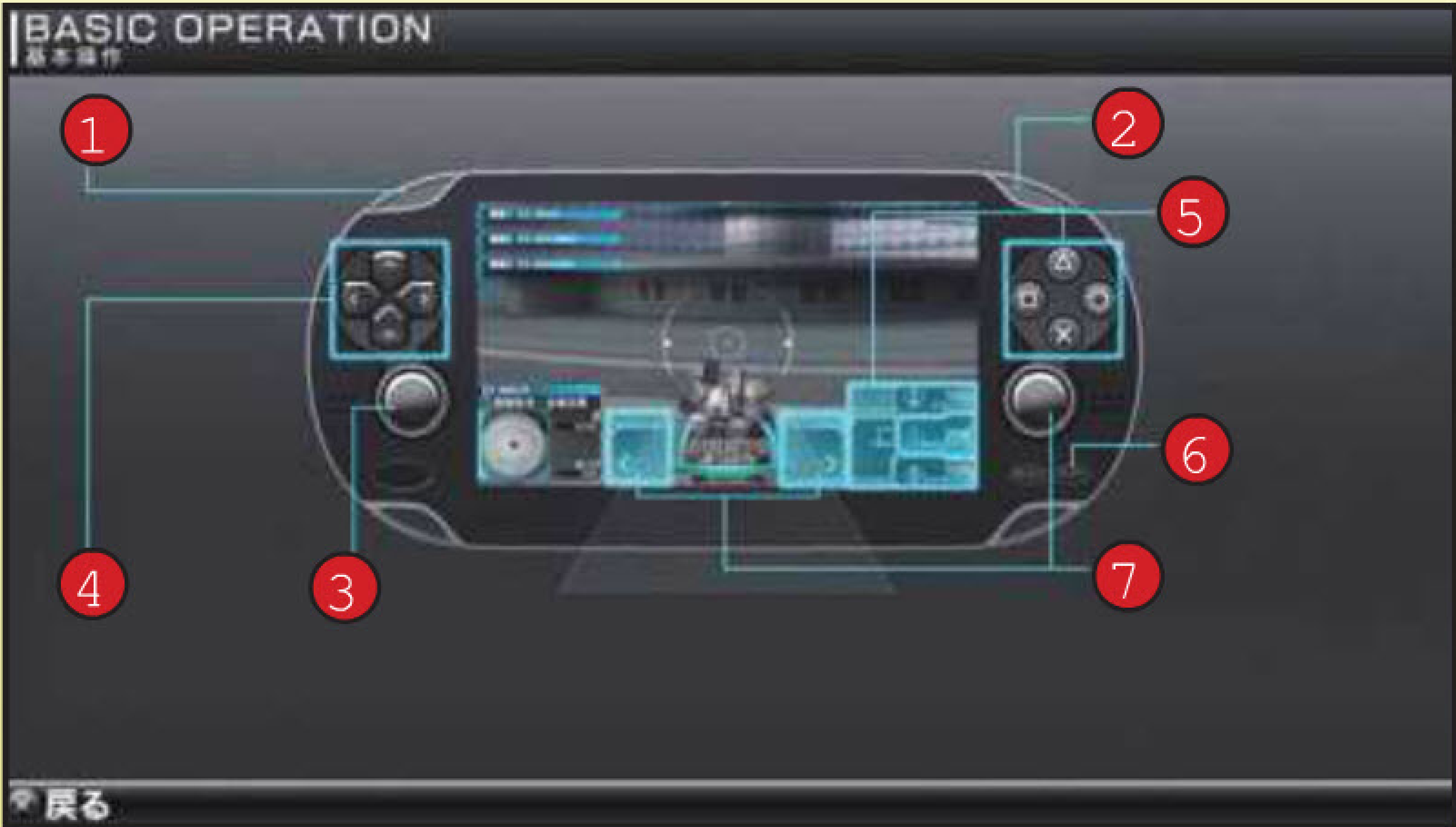
PSV上的“高达”无双？



《突击枪手》试玩报告

如果不是PSN放出试玩版，估计酷洛洛都不会知道有款名为《突击枪手》的PSV新作于6月28日推出……因此这次小编也就来试玩一下，感觉还不错。估计各位拿到本辑《掌机王SP》的时候，游戏也已经发售了吧，所以在这里也给大家做一个简单的试玩报告，希望可以为大家在购买本作之前提供一个参考。

PSV	ACT	动作射击・机器人
突击枪手		
アサルトガンナーズ		
MarvelousAQL	日版	2012年6月28日
1～4人	1480日元	对应在线游戏



战斗操作方式一览

1. 喷射（长按）/回避（短按）/浮空（双击）
2. 攻击（或触摸画面目标）
3. 移动
4. 僚机指示：全机战术
5. 武器切换（或触摸画面中武器图标）
6. 视角转换（或触摸背触板）
7. 目录菜单

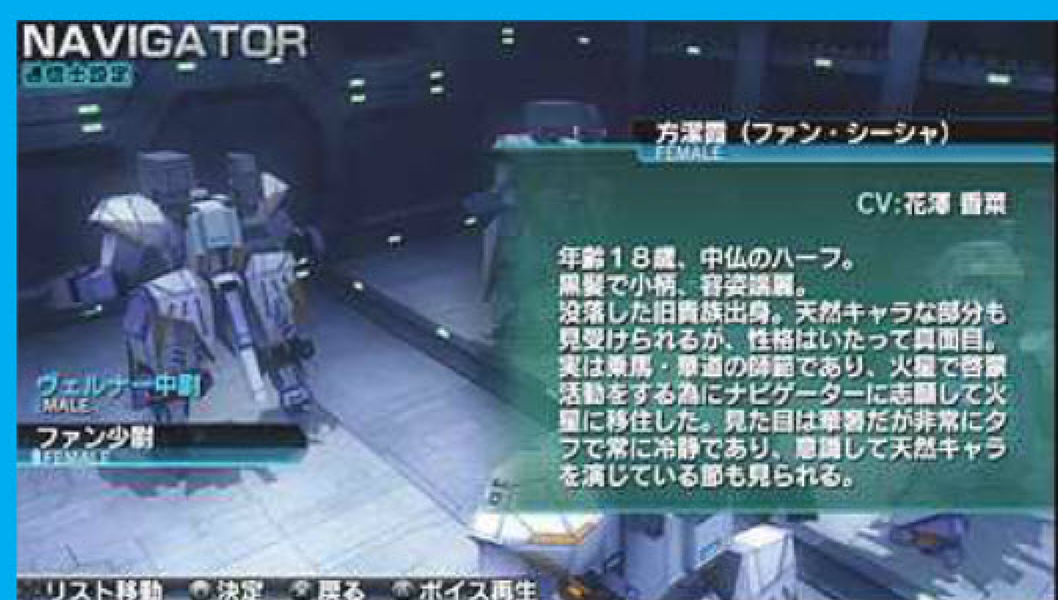
游戏最大特点——敌机多

小编刚进入游戏执行首个任务的时候，第一反应就是——好多敌人。游戏的场景基本都很大，而敌机几乎布满整个地图，玩家要用手上的几种武器将场上的敌人全清，另外还要指挥队伍的其他机体，来帮助玩家更快消灭敌人。



异常强大的声优阵容

刚进入战斗的时候，小编就被花泽香菜的声音吸引到了，仔细上官网查了一下，本作还有能登麻美子、田中敦子、坂本真绫、子安武人等人气角色献声，看来这款游戏不仅卖“机”，还卖声优……



自由的机体配置

面对排山倒海的敌人，玩家的武器当然不能差，在格纳库中（ハンガ-），玩家可以对机体的部件以及各武器进行随意换装，激光、导弹、榴弹、机关炮，游戏中各类型武器应有尽有，试玩版中提供的武器数量已经不少，相信正式版随着游戏流程的进行，可以更换的武器会更加丰富。另外玩家在正式版中，还可以对武器进行强化。



联机战斗更欢乐

玩家除了可以指挥AI队伍协助自己战斗外，还可以通过联机模式，进行最多4人的协力游戏。在体验试玩版时酷洛洛还与LIKY小试一番，效果还不错。遗憾游戏并不支持PSN网上对战，不然相信会更加方便爽快。



大型BOSS战



作为机器人动作射击作品，当然会有一些大铁块来撑一下场面，例如试玩版第二关的白色战车，不过这玩意难度颇低，基本上一轮武器轰炸就倒地不起，相信正式版会有更多具挑战性的敌人。



总结：游戏的整体画面表现还是可圈可点的，从爽快度来看，甚至高于前段时间推出的《机动战士高达SEED 激战宿命》，从试玩版的体验来看，正式版的素质绝对对得起1480日元的价格。喜欢机器人动作类游戏的玩家不妨试一试哦。

进入立体的世界！

三次元空间 3DSpace

任天堂3DS掌机情报专栏

栏目主持：苍穹

6月22日的任天堂网络发布会在游戏软件方面虽然波澜不惊，但突然公布的3DS新机型却在圈中引起了轩然大波，玩家们或褒或贬、呼声震天。无论如何，任天堂达到了吸引眼球的目的，7月份由《新马2》领衔的一波强势软件阵容即将到来，3DS LL是否能够再次引爆市场，不妨让我们拭目以待。

3D短波

EVENT



6月10日：《怪物猎人》官方俱乐部在名古屋的Casual Dining Carta餐厅召开了一次“女子交流会”，到场的40名玩家全部是女性猎人，详细情报可以参看本辑“万花筒”栏目。而在活动最后的对“你喜欢怎样的男性猎人”的调查中，“技术出众、攻击怪物积极”、“不在乎装备外表，更注重技能搭配”、“会根据怪物的特点更换对应装备”等回答占了大多数，男性猎人们可要努力啦！



▲参与撰写《Fami通》专栏“我们MH一族3G”的艺人铃木咲（右）也到场助阵。

GAME



6月13日：《新·深爱》的第一次更新资料于当日放出，本次补丁改善了女友对邮件和电话的反馈、使用触控操作时的反应，并修正了部分ToDo事件死机的情况，第二次更新则预定于8月末放出。正所谓“好事多磨”，想要完美解决“3D国民女友”的问题，玩家们还需耐心等待。

GAME



6月14日：任天堂e商店日服较为罕见的沉寂了一周，并未放出全新的下载游戏，只更新了GB模拟游戏《抉择Ⅱ 暗黑封印》和3DS游戏《阿贡贪吃大冒险》的试玩版。而美服方面则更新了3DS下载游戏《狂犬麦克利》，这是一款以美国西部为背景的射击游戏，玩家需要扮演警长将有“狂犬”外号的歹徒麦克利及其党羽捉拿归案。



▲《狂犬麦克利》的场景和敌人全部为真实拍摄，风格非常复古，

GOODS



6月19日：《新·光之神话 帕尔蒂娜之镜》在游戏发售的同时就公布了大量的特制AR卡片，除了游戏内附赠的外，其他卡片皆是与书籍、食品等周边相结合推出的，且多为随机抽选，玩家们想要集齐并不容易。如今这些绘制精美的AR卡终于可以在任天堂在线商店购买了，每个卡包含20张固定卡片，售价仅为263日元。除了当日推出的第1弹“帕尔蒂娜再临”、第2弹“魔王与玛格纳”外，其他卡包也会在今后陆续推出。



▲特制的AR卡片可在“ARおドールバトル”模式中进行游戏。

GAME

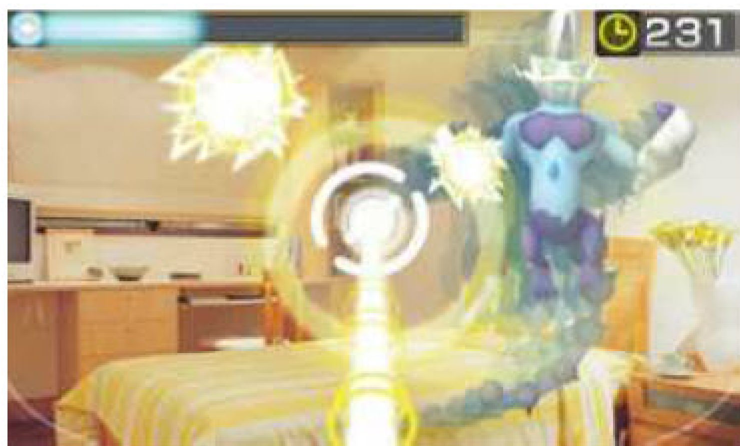


6月20日：任天堂e商店日服更新了GB模拟游戏《兵蜂》，美服方面则于次日放出3DS下载游戏《快上菜》，相信常玩手机游戏的玩家对此款模拟烹调的游戏不会感到陌生。

GAME



6月23日：颇受关注的下载游戏《口袋妖怪 AR搜寻者》终于在任天堂e商店正式出售，本作是结合了3DS摄像头的体感射击游戏，而且可以与当日发售的超人气作品《口袋妖怪 黑2·白2》进行联动，游戏的详细内容会在下次“三次元空间”栏目中介绍给大家。



▲在此捕捉到的精灵可以传输到《黑2·白2》中。

GAME



6月22日：任天堂网络发布会召开的当天，e商店也提供了《世界树迷宫Ⅳ》的试玩版。此试玩版内容充足，7个初期职业全部可选，虽然角色的等级上限为10，但存档可以继承到7月发售的正式版。

另外，e商店开店一周年感谢祭活动也于当日正式启动，第一轮的活动时间为6月22日至6月28日，《电波人RPG》、《樱武士》等5款作品将以8折的价格出售，第二轮活动时间为6月29日至7月5日，《落井下石》、《西部旋转侠》等5款作品同样是8折优惠。这10款下载游戏是e商店开店1年以来最为热门的，其中不少作品的质量皆属上乘，之前错过了的玩家可要抓住此次机会。



下载推荐 魔女带你撞出一片天地

文 阿鲁

本作是一款以吸血鬼为题材的作品，游戏方式类似《恶魔城》，玩家需要在一个比较大的空间里自由探索，多样的道具、魔法让游戏充满趣味。

3DS　A·RPG　动作角色扮演



血腥吸血鬼

ブラッディヴァンパイア

推荐度 A

Silver Star	日版	2012年4月25日
1人	600日元	无对应周边

系统简介

操作一览	
按键	效果
方向键/滑杆	移动
A	跳跃
X	使用魔法
L/R	切换魔法
Start/Select	平时为开启菜单，在商店里为保存进度
角色状态栏	
生命力	受到伤害后逐渐减少，为0时直接Game Over
魔术力	使用魔法时消耗，不同的魔法消耗量有所区别
攻击力	攻击力越高，对敌人造成的伤害越高
防备力	防备力越高，受到的伤害越低

如何攻击



游戏中女主角的攻击方式比较独特，主要通过撞击来对敌人造成伤害。需要注意的是，想要自己完全无伤去撞人的话，应尽量选择撞击敌人的背后，如果正面撞击必须自己的攻防达到一定程度后才能无伤，撞击时尽量用身体部位去接触敌人，脚部接触敌人攻击力较低，头部接触敌人更是会受到比较大的伤害。除了撞击外，另一个攻击方式则是使用魔法。

魔法介绍

游戏中共有火、冰、雷、地四种属性的攻击性魔法，要使用魔法必须装备对应的道具，初级火魔法相关道具会在游戏开始不久后通过剧情获得，其他对应魔法的道具需要在商店中购买或者在流程中的宝箱里获得。除此之外，游戏中还有变身魔法，装备多个魔法时可以通过L/R键来切换魔法。每种属性的攻击性魔法都分为3个等级，不同等级的魔法使用出来的效果也有一定差异。



火魔法：直线型攻击魔法，威力大，命中敌人后产生的爆炸可对小范围敌人造成伤害。

冰魔法：威力较低，相应地消耗魔术力较少。

雷魔法：电球附带贯穿效果，可对沿途多个敌人造成伤害。

地魔法：从空中放出陨石，可破坏墙壁。

蝙蝠魔法：变身为蝙蝠，连续按○键可以往高处飞行，变身后持续消耗魔术力，脚部碰到地面后自动解除变身状态。

狼魔法：变身为狼，变身后持续消耗魔术力，变身期间可以二段跳，敌人和部分陷阱无效化。

商店功能

游戏有金钱的概念，打倒敌人后会掉落三种颜色的金币，其中绿色为1元、茶色为10元、金色为50元。商店里的所有物品都需要花钱购买，并且部分商品的价格并不算高，因此前期完全可以从不那么强的敌人身上刷钱，等把能力提升起来之后再慢慢打，笔者推荐刷蜘蛛。

流程中每隔一定距离就会有商店（帐篷模样），商店里不但可以购买各种道具，按下Start/Select还能保存游戏进度，开启菜单后选择“会话”一栏，按X键还可以瞬移到最近光顾的商店里，在游戏中是非常重要的设施。下面来介绍一下商店里出售的物品。

物品名	作用
生命力回复	回复所有生命力，消耗金钱随生命力最大值而增加
魔术力回复	回复所有魔术力，消耗金钱随魔力最大值而增加
铁の键	使用后可开启铁门
魔法の键	使用后可开启魔法门
漆黑の键	使用后可开启黑暗之门
防护服	防止火焰造成的伤害
草药	使用后回复65%的生命力
魔术の药	使用后回复65%的魔术力
业火の指轮	Lv2火魔法
冰结の指轮	Lv1冰魔法
雷の小手	Lv1雷魔法
生命の圣水	生命力上限增加一格
魔力の圣水	魔术力上限增加一格
刚力の圣水	攻击力上限增加一格
守りの圣水	防备力上限增加一格

注：钥匙在使用后不会消失，因此每种钥匙买一把就足够了。

简要攻略



本作类似早期的《恶魔城》作品，每个房间都由或大或小的区域构成，玩家则要在这些房间里自由探索、打倒BOSS、获得关键道具直到最终通关。游戏的自由度相对较高，加上本作没有地图这一概念，在攻关的时候要注意记路。

1.一直往右走，途中有各种教学，不断前进就能遇到第一个BOSS。这个大型史莱姆会跳起来进行压地攻击，每次压地后会放出一只小史莱姆，压地两次后开始抛出史莱姆进行攻击。这个BOSS的攻击机会为压地后的短暂硬直，在其抛出史莱姆的阶段最好远离，以目前的状态是挨不了几下的。

2.继续前进，在高处的平台触发剧情后被关入地牢。

3.从地牢往左上前进遭遇BOSS。美杜莎对付起来比较简单，压地时的冲击

波跳起来即可躲过，时间停止光线的攻击范围不大，远离BOSS即可，在其召唤小怪的时候就是攻击的最好时机。打倒BOSS后在左侧的房间开启宝箱获得“コウモリのイヤリング”，装备后可以变成蝙蝠。

4.从地牢中央部分往上飞来到地面，然后需要找齐4个十字架。

5.往右上方向前进，利用火魔法点燃烛台后可以解除下方的阻碍，在里面拿到十字架。

6.从烛台方向往左遭遇BOSS，龙的弱点在尾部，在其冲撞时变成蝙蝠飞起来即可躲过，在其撞昏后猛攻即可。需要注意的是龙会吐火，要及时躲避，BOSS体力较少时会进行两次冲撞，打倒BOSS后在左侧房间获得“光りのランプ”。

7.往左上方向前进进入只能看见一定范围的房间，这里的烛台依旧用火魔法点燃，左上角的烛台被墙壁围着暂时无法点燃。一路往左走离开房间进入城堡，这里的敌人实力有所提升，要注意自己的体力。

8.继续前进遭遇BOSS，这次的美杜莎攻击方式比较犀利，浮空后要躲在其正下方才能躲避左右两侧的电墙，压地后会掉落岩石攻击，使用时间停止后会放出电球，对付这个BOSS推荐全程使用火魔法攻击，除躲避电墙外，尽量不要靠近它。将其HP削减到一定程度后下方出现尖刺陷阱，注意不要掉到下面去了。打倒BOSS后在右侧房间获得十字架。

9.继续往上走，在左侧获得“灭杀の指轮”，然后进入屋子，在深处遭遇BOSS。幽灵镜子只会围着玩家转并放出5个火球，然后开始逐渐消失，消失的时候位置就会固定下来，此时就是进攻的好时机。打倒BOSS后在左侧房间获得十字架。

10.返回被墙壁围着的烛台处，利用地魔法砸坏墙壁点燃烛台后解除机关，一路前进可以从宝箱中获得“オオカミの耳”，装备后可变身为狼。

11.从幽灵镜子BOSS处往左下前进，进门后往上方向走遭遇BOSS。巨大的箱子怪会撞击以及抛出大量僵尸头，远距离使用魔法攻击即可，靠近后变身成狼或蝙蝠躲避。受到一定伤害后BOSS会变身为两个，打法依旧。打倒BOSS后在左侧房间获得十字架。

12.往地图右侧行动，进入集齐了4个十字架才能继续前进的区域，这里的敌人能力再度提升，可以将商店里提升能力的道具买完后再继续前进。

13.从最深处商店上方的门进入进行最终BOSS战。这场战斗分为两个阶段，第一阶段BOSS的攻击顺序是放出闪电围绕自己然后撞击或跳跃三次，跳跃着地的同时落下陨石；将闪电放到空中然后进行追踪攻击；放出两颗闪电球然后形成电墙。这里建议使用可以贯通的雷魔法，在BOSS身体发红时即可攻击，其余时候看准时机变狼躲过攻击。第二阶段出现岩浆地形，BOSS会在左右两边的台子上对玩家发动攻击，其中喷火、闪电以及变身成蝙蝠袭击等攻击方式都可以变成狼避开，当BOSS潜入岩浆后要立即变成蝙蝠往高处飞，这样才能避开岩浆造成的伤害。BOSS受到一定伤害后会追加一招圣光术，发动前BOSS身体会变白，一定要提前变成狼，否则被命中后就很难变身了。此阶段除了BOSS发动圣光术外，全程可对BOSS造成伤害，用魔法往死里轰吧。





游戏中可探索的区域比较大，不过却没有地图，对于路痴朋友来说有点纠结。不过游戏本身的制作还算精良，各种魔法效果各异，让BOSS战有着丰富的打法。流程比较自由，各种机关设置得也比较合理，没有故意卡关的意图。不过作为一款600日元的下载游戏，流程还是偏短，通关后基本也没有再玩一次的动力了。

便携领域

欧洲杯激战正酣，对于第二天要正常上班的人们来说，进入淘汰赛后每天凌晨2点45分才开始的比赛实在令人纠结。因为正好最近没有休息日，于是早晨起床后纸鸢的第一件事就是利用手机观看前夜的比赛结果——每次躺在床上看新闻的时候都在想，有便携设备的日子真好。



《神庙逃亡》与电影《Brave》3D冒险动画电影游戏

迪士尼和皮克斯合作的以公元10世纪神秘苏格兰高地为舞台的冒险动画电影《Brave》即将在近期上映。电影的宣传早已是铺天盖地地进行着，即使在游戏平台上也不会少。而在改编游戏方面，电影出版商与制作《Temple Run》的Imangi合作推出了《Temple Run: Brave》，让玩家在电影上映前能先感受一下《Brave》的精彩情节。本作与之前的《Temple Run》在玩法上相当接近，不过在场景上将会有着很浓厚的苏格兰风情，绿色的原野、茂密的树木、崎岖的路径，以及在女主角Merida身后狂追不舍的恶魔之熊Mordu，将会让玩家体验到夺命狂奔的跑酷乐趣。本作最特别的还是在音乐方面，苏格兰风的曲子颇具气势，配合游戏的跑酷主题和快速紧张的游戏节奏，显得相得益彰，另外在游戏时Merida还会根据不同的情况说出一些与电影相关的对白，形成互动。此次游戏并不是简单地更换了一个马甲，Imangi很好地将电影《Brave》中的主题和元素融入了游戏。



《小小帝国》Android版在国内全面上线

风靡欧美的超人气Android手游《小小帝国》，2011年在Google市场推出后便受到了全球数百个国家和地区超过三百万玩家的喜爱，而在今年年初经过国内媒体的曝光，这款游戏才慢慢被玩家们所熟知。在海外市场获得成功后，《小小帝国》开始大举进军中国市场。为了让国内玩家也尽快体验到这一精品手机网游，《小小帝国》的开发运营团队加班加点对游戏进行汉化、调整，经过数月的不懈努力和前期测试，游戏终于全面上线。《小

小帝国》是一款应用了3D和真实地理位置技术(LBS)，并且集竞技、养成、塔防和策略于一体的休闲手机网游。在游戏中共有三大英雄、数十类兵种、上百个内容丰富的任务，可以自由搭配打造出总数超过六千万个互不相同的阵型。游戏没有复杂的操作和界面，几分钟之内就可以体验到策略游戏的乐趣，而决战竞技场、偷袭玩家城堡更让你畅享帝国大战的快感和激情。目前《小小帝国》已与国内较大的应用商店或平台，如安卓市场、机锋、应用汇、腾讯无线、UC等展开了深入合作。据内部人士透露，从陆续在各个国内市场测试上线以来，小小帝国的用户以及收入都在稳步增长，相信很快就能在国内市场取得百万以上的月收入。



iOS平台《神奇蜘蛛侠》将采用开放式沙箱模式



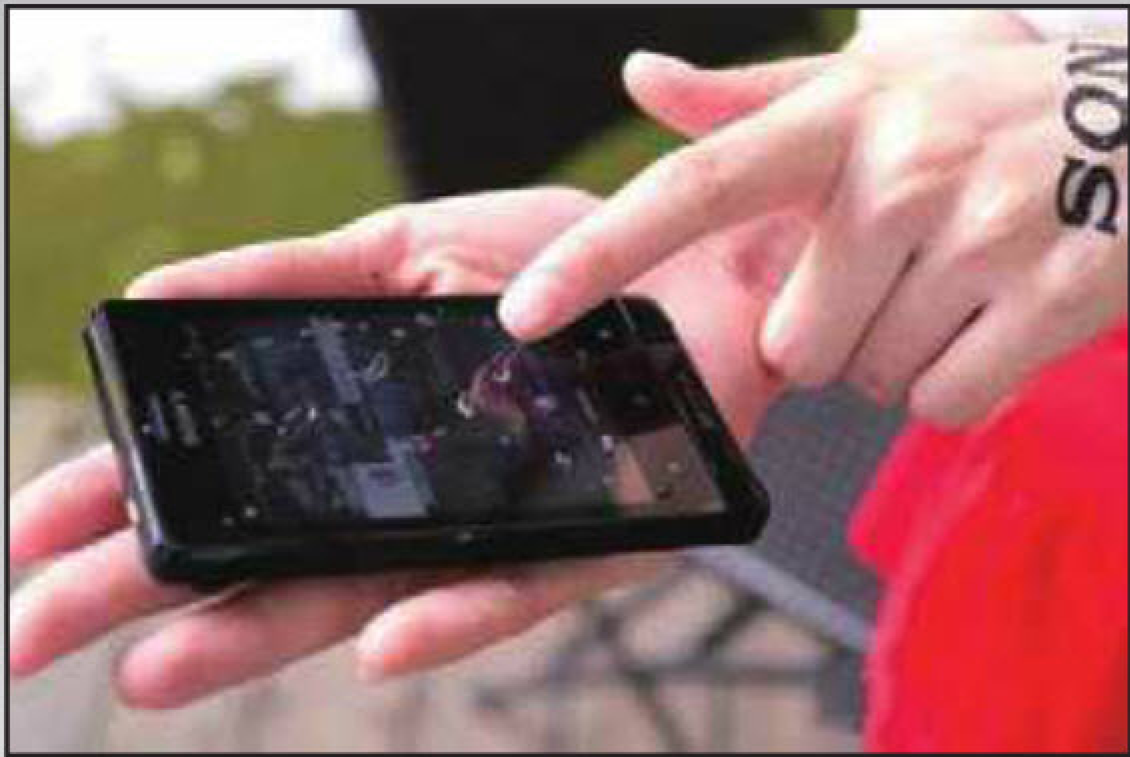
Gameloft最近放出了动作新游《神奇蜘蛛侠》的演示视频，在这段视频上我们看到了跟以往许多电影改编游戏不同的的地方。Gameloft并没有照搬原电影剧情，把玩家强制性地局限在线性的战斗路径上，整个游戏是开放性的，你几乎可以去任何地方，通过吊索也可以在房顶上自由移动。从现阶段了解到的细节来看，本作的任务系统跟“《GTA》系列”有些类似，玩家可以在地图上设定下一个目的地的路标，而任务形式也并不单一，打斗、救援、解谜等要素十分丰富，魄力十足的BOSS战也颇值得大家期待。另外，游戏中还存在一个摄影任务，在这个任务中玩家可以拍摄自己战斗时的英姿，游戏会根据照片的新闻价值做出评价。本作沿用了《Gangstar》的游戏引擎，而从视频上看并没有出现掉帧的情况（看起来似乎应该是A5处理器的水平，不知道A4处理器是否能否处理得了这样的画面），这对于一款快节奏的动作游戏是非常必要的，整体来看本作的素质应该不会让玩家们失望，游戏将在今年7月配合电影上映同时发售，感兴趣的玩家敬请期待。

iOS 6正式亮相 Siri会说中国话

在不久前结束的苹果WWDC大会上，iOS 6正式发布，iOS主管Scott Forstall上台详细介绍了iOS 6的各项新功能，全新iOS系统将更加智能。本次发布是以Siri的更新作为开场的，除了更多更深层次的搜索功能之外，新的Siri可以直接启动App，用户只要与Siri对话，就可以打开iPhone等设备中的应用程序，并且Siri新增了15个国家和地区的语言，其中就包括大家期待已久的中文（包含粤语），同时Siri也将随着iOS 6一起来到iPad上，不过仅支持New iPad。iOS 6新的地图应用同样震撼人心，如会前预料的那样，苹果抛弃了Google地图，启用自家的地图应用“Maps”，该应用

收录了1亿个不同的商户信息，并具备转弯提示等导航功能，另外3D地形显示也让在场观众惊艳不已，3D实景的高清晰度城市景观既逼真又流畅。此外，iOS 6中新加入的功能还有：图片分享（Shared Photo Streams）、通行证应用（Passbook）、万能帮助应用（Guided Access）、免打扰拒接功能（Do Not Disturb）和手机寻找模式（Find My iPhone）。值得中国用户关注的是此次iOS 6对使用中文的地区服务进行了特别支持，除了Siri之外，iOS 6将增添新浪微博作为内置的分享服务，百度搜索、土豆和优酷视频、新的中文输入法等功能也加入到了新系统中。

双核Android新机 索尼ST27i将于7月上市



今年5月底，索尼发布了两款三防智能新机，其中一款即为Xperia go ST27i，从国外媒体的最新消息来看，这款手机的上市时间是今年7月。这个新消息最先是由英国媒体曝光的，至于售价暂时还没有确切消息，不过依据这款手机的配置而言应该算作中端机型，预计它的售价将在2000至2500元人民币之间。在配置方面，该机采用3.5英寸触控屏，分辨率为HVGA级别，并加入了Mobile BRAVIA Engine图像引擎，可以为消费者呈现更为出色的屏幕效果，1GHz双核处理器搭配512MB RAM和8GB ROM有着良好的表现，从一些媒体先行拿到的样机评测看，索尼Xperia Go ST27i最大的特点是其高超的防尘防水技术，其防护等级达到了IP67级别，这代表该机在防尘认证里达到了最高防护程度，可以承受大量水柱和水流冲击，并能在一米深的水下浸泡30分钟左右，采用的Wet finger tracking功能允许用户在屏幕上有水珠或是手指湿润的状态下使用，即使在恶劣的环境下也能够正常操控。

网易决战千元智能机 价格战不应是竞争核心



随着小米的成功，越来越多的互联网公司参与到了智能手机的开发当中，近日，丁磊透露网易将会进军智能手机行业，并且将会随着趋势推出千元手机。丁磊称十分重视此次进军手机市场的抉择，不仅会选择薄利多销的政策来推动市场，还会以高配置来吸引用户，此外，丁磊还出人意料地对已经取得一定成就的小米进行了毫不留情的攻击，他认为：小米没有自己的核心引擎，是伪操作系统，就好比吉利改装成宝马，只是一个外壳而已。丁磊的话语出惊人，直戳小米的软肋，从如今的市场来看主要份额掌握在安卓和苹果手中，小米如果这样去发展未来前景肯定不会太好，此外，丁磊此举更暗示出网易似乎有自研操作系统的意思，只是还未向外公布而已。数据显示，网易目前已经开发出约25款移动应用，目前总装机量已经超过1000万台，丁磊把网易的移动互联网战略，归纳为资讯、效率、娱乐、教育等几个方面，而网易手机应该会在这几个方面进行着重发力。据《新京报》此前报道，网易手机将采用4.3寸屏幕、双核CPU、预装最新的Android 4.0操作系统，丁磊对网易首款智能手机的研发十分重视，力图在纷繁的智能机市场中杀出一条血路，并且直接表示该手机价格将维持在千元左右，是否一场新的手机大战即将打响?



iOS

Agenda Calendar



类型：效率	厂商：Ken Yarmosh
价格：0.99美元	版本：英文版

iOS上的的效率类应用种类很丰富，虽然许多用户是画面党，偏好于风格华丽的界面，但一些简洁实用的效率应用在用户中也是很得人心，这次要介绍的就是这样一款容易上手的简约应用。进入应用后可以看到一个类似日历的目录，硕大的数字看起来非常醒目，通过左右滑动，用户还可以查看月历和年历。如果用户需要在某一天记录事情，只要按下右下方的“+”号，就会跳出事件选项，在此设好时间、地点等提示内容后即可激活，而选择重复的话还可以指定重复方式以及提醒停止的日期，回到日历界面后，所标注的内容会直接显示在数字旁边，在月历和年历界面则会在该日期上标注一个小点表示有信息。此外，在应用中还有24小时制、闹钟铃声等细节设定，如果觉得黑白配色太单调还可以更换主题风格，不过基本上还是以简单朴素为主。总的说来，本应用非常纯粹，一切设定以方便实用为前提，干净整齐的界面和日历提示更易于辨识和阅读，经常需要记录事情的用户不妨尝试一下本应用。









Android

91熊猫口语



类型：学习	厂商：91熊猫
价格：免费	版本：中文版

针对高考、四六级、托福之类的英语应用数量并不少，但是针对口语这一块做的应用数量却并不多，此次带来的《91熊猫口语》正好在这方面有着独到之处。本应用的界面采用了类似于iOS应用的深灰配色，虽然很经典，但多少看起来会有点视觉疲劳。在主页上列出了许多推荐的练习课程，玩家点击即可快速进入并开始跟读，而在“我的教程”一栏可以看见最近使用过的教材。应用中的跟读模式主要分为老师指导和单句选择两种练习模式，前者是有真人发声指导，按下“跟读”键后无需手指操作屏幕，应用将自动地从第一句开始练习直到课程结束，只要每一句相似度能达到过关分数或练完三遍后就会自动跳到下一句，而后一种模式则是由用户自己选择某一句话进行针对性练习，而通过屏幕下方中间的图标即可在两种模式中快速切换。跟读完后的颜色标识功能非常实用，红、黄、绿分别代表某一个单词发音的问题程度，用户可以根据颜色来进行针对性练习。总的来说，本应用能起到辅助学习的作用，喜欢英语的用户值得一试。









享受水上玩机的乐趣 NEONECO iPhone 4/4S防水套

电子产品的防水已经不是一个新话题，现在防水的方式无非两种：产品本身防水和加外壳。对于前者，无论工艺还是成本都是无法回避的问题，而后者往往是又大又丑陋，不过今天要介绍的防水套却跟以往有着很大区别。

这款NEONECO防水套适用于iPhone4/4S，由聚氨酯材料制成，具有非常强的拉伸性和柔软性，即使把防水套用力揉成一团也能很快自动恢复原貌，不过由于非常薄，所以看起来有点像全透明的塑料口袋，防水套的背面是一个面积较大的开口，手机通过这个开口放入后能像紧身衣一样紧贴保护iPhone，屏幕覆盖部分的厚度跟常见的手机贴膜相差无几，不过实际操作中多少还是在手感上有一些影响，但是主要体现在摩擦度上，对屏幕的敏感度影响几乎可以不计。





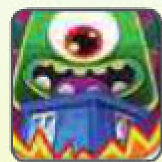
NEONECO防水套的开口是用密封贴封住的，类似用不干胶把开口封住，经过实测该密封贴的效果非常好，放入到水杯中没有丝毫渗漏，还能避免水滴和尘土的进入，并且在购买防水套的包装袋中赠送了几片遇水会变色的石蕊纸，放入套里封起来可以很方便地知道是否漏水。此外，这款防水套还有一个比较特别的地方是在背面采用了双层薄膜设计，里层薄膜在摄像头处开了一个孔，这样的设计主要是在防水的前提下保证摄像头和闪光灯的使用效果。

NEONECO防水套轻薄紧致，实际使用中对手机的操作影响不大，惟一的限制在于密封好后不能随时充电、传输数据。感兴趣或常年在野外工作的用户不妨尝试一下这款防水套。





Android



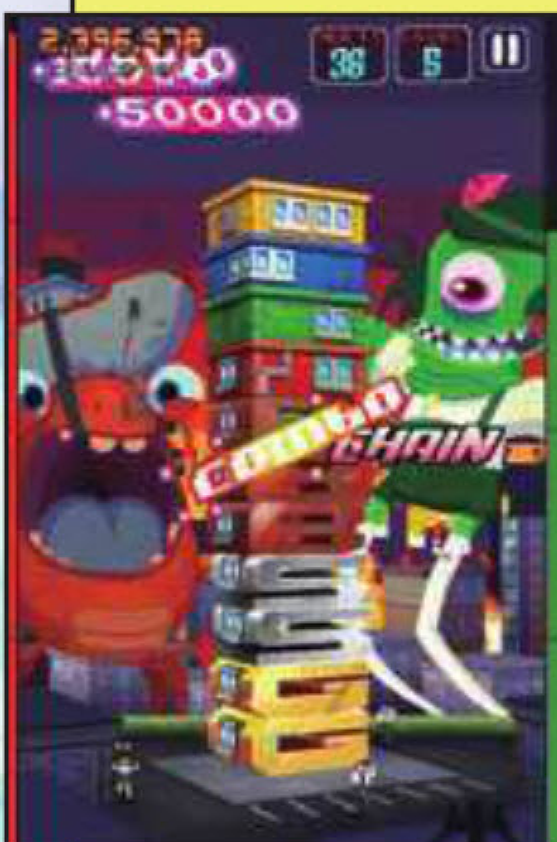
怪兽吃了我的公寓

Monsters Ate My Condo

■Turner Broadcasting ■PUZ ■免费 ■英文版

本作是一家日本公司推出的消除类游戏，听到“消除类”很多玩家会惯性地以为本作是那种几个方块凑在一起消去的游戏，实际上本游戏却完全超出玩家对此类游戏的想象。首先游戏的画面就显得与众不同，色彩浓重的搞怪卡通风给人一种很恶搞的感觉。游戏的操作比较容易上手，通过横向滑动手指可以将不需要的楼层移除，每3个相同颜色的楼层相连即消除，一次性消除的层数越多，获得的分数也就越多。虽说游戏中怪物只是对玩家的操作进行“围观”，但在屏幕的两侧有两个代表他们情绪值的彩色条，它们只吃与自己身体颜色一样的房子，如果弄错颜色了，它们就会把堆砌的大楼弄得一团乱。此外，游戏中标有“S”和“B”的楼层有着让怪兽兴奋或睡着的功能，而突然出现的炸弹则更要谨慎，一不小心就会把大楼炸得稀巴烂。虽说本作的概念很简单，但是超快的节奏配上欢快的音乐会让人玩得酣畅淋漓，感兴趣的玩家不妨尝试一下本作。

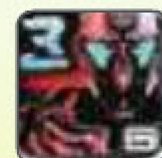








Android



近地联盟先遣队3

N.O.V.A.3 Near Orbit Vanguard Alliance

■Gameloft ■FPS ■6.99美元 ■英文版

Gameloft的“《N.O.V.A》系列”在智能机上一直有着不错的口碑，近日该系列的最新作《近地联盟先遣队3》登陆到了Android平台。本作的画面还是一如既往的华丽，菜单界面变得更加简约和科幻，一些场景的光影表现相对前作有着不小的突破。游戏的剧情紧接前作，人类在被流放多年之后终于返回到饱受战争蹂躏的地球，但好景不长，主角突然收到了一封紧急求助信，恳请他返回地球肩负起拯救人类的重任。如果是新手，推荐普通的虚拟按键操作模式，除了操作更容易上手外，玩家仅需左右滑动右上角的“子弹”即可更换武器，单点是上膛，值得注意的是本次游戏更加强调“狙击”，比如在城市中遭到空中轰炸时，不妨找个掩体打开瞄准模式逐个击破，如果在空旷的场地没有目的地扫射很有可能被乱弹射杀。此外，本作中的网络功能也不少，除了上网对战外，玩家也可以通过网络商店购买一些重型武器增强火力，无论对通关还是对战都有着不小的帮助，喜欢射击类游戏的粉丝不要错过本作。









游戏坊

目标是获得

New SUPER MARIO BROS. 2

ニュー・スーパーマリオブラザーズ・2

文 苍穹　美编 咕噜

继《超级马里奥3D大陆》大获成功之后，《新马2》也将随着3DS的新机型在7月底同步发售。2D版的《马里奥》对于喜欢传统平台动作游戏的玩家无疑更具吸引力，而本作的主题则是“金币”，下面就一同来看看这次金光闪闪的“前线”情报。

新变身 黄金马里奥







马里奥在取得黄金花后就能变得金光闪闪，投掷出的也非以往的火球或冰球，而是变成了黄金弹。黄金弹在命中砖块后就能把它们变成金币。





▲利用好这一变身可以获得大量的金币，非常爽快。

100万枚金币！

3DS	ACT	动作・平台
新・超级马里奥兄弟2		
New スーパーマリオブラザーズ 2		
Nintendo	日版	预定2012年7月28日
1～2人	4800日元	对应邂逅通信/无意识通信

新道具 黄金砖块

在顶撞特定的砖块时，马里奥脑袋有可能被套在其中，只要保持不受伤地前行，黄金砖块会掉出共计100枚金币。







▲身后出现的金币是自动取得的，无需回头再去拿取。



新道具 黄金圆环

马里奥穿过黄金圆环后可以让场景内的全部敌人在一定时间内变成金色，击倒这些黄金敌人时能够得到比平常更多的金币。






▲▶投掷出黄金龟壳后，在其运行轨道上就会连续出现金币。

传统尾巴装回归！

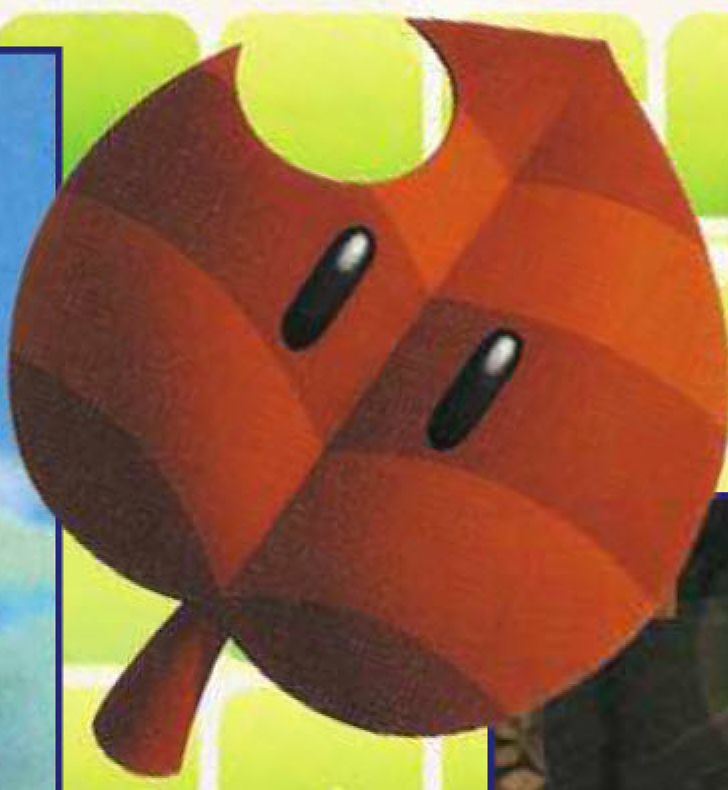
在2D版《马里奥》作品中久未登场的“尾巴装马里奥”于本作回归，玩过3代的玩家一定对这个强大的变身印象深刻。在本作中同样是获得超级树叶后即可变身。

冲刺飞行



▲助跑一段距离，待屏幕左下的能量槽蓄满后就可以翱翔于空中。

缓缓降落



▲下落的时候可以摆动尾巴以减缓降落速度，凭此来收集更多的金币。

星星金币

在各关卡场景中隐藏着的星星金币，累积获得一定数量后应该能解锁隐藏要素。






尾巴攻击





▶原地转圈后用尾巴直接对敌人进行攻击。

双人联机同乐！





在前作中已经支持4人联机对战或进行迷你游戏，而《新马2》更是支持两名玩家联机进行流程中的任意关卡。感觉独自一人过关吃力的话，就去同伴处寻求帮助吧！





◀泡泡中的同伴是处在无敌状态的，可以凭此带他通过危险区域。





▶双人同时使用“下压攻击”，能给画面内的全部敌人造成伤害。



丰富多彩的关卡！

《超级马里奥》作为平台动作游戏的典范，关卡场景的设计也是教科书级别的。本作拥有超过80个以上的关卡，除了流程中的普通关卡外，还有多种挑战模式，游戏在发售后更会提供DLC关卡，耐玩度十足。



不稳平台

▲绿色的平台会不停改变形状，需要看准时机跳过。

蜘蛛巢穴



▲树上的蜘蛛网可供马里奥攀爬跳跃。

水下关卡



▲游泳进行的水下关卡同样存在。

BOSS战



►三角龙型的敌人脚下的平台会不断转动。



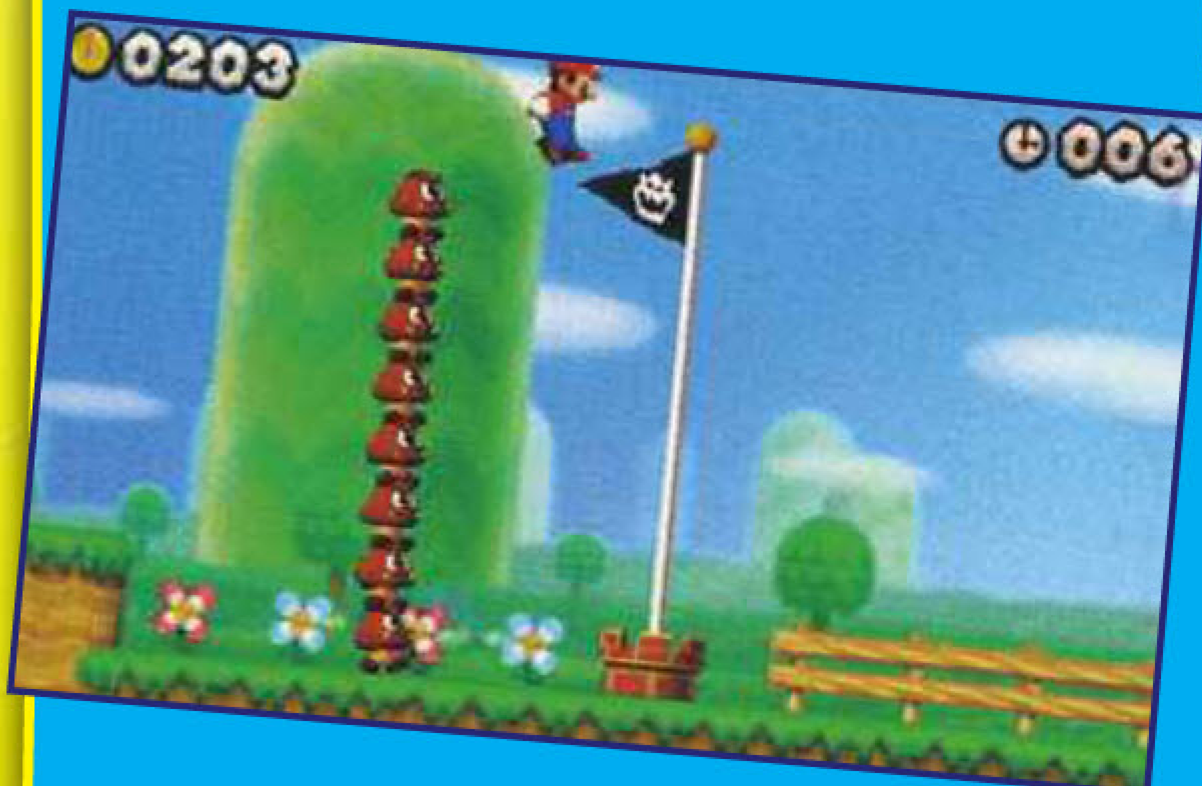
◄与库巴手下交手时仍需要看准时机踩它的头。

金币冲刺

专门供玩家挑战比拼的模式，系统会随机抽选流程中的3关，让玩家在限定时间内依次通过。挑战成功的话就能得到大量金币，成绩还能通过邂逅通信与其他玩家互换。



▲通过中间点的旗帜时可以增加一定的时间。



▲必须在倒计时为0前到达终点，否则成绩不会记录在案。

召唤恶魔，SOUL HACKERS

デビルサマナー ソウルハッカーズ

没想到在这个最先进的试点都市里，竟然隐藏了此等秘密……

相隔13年的名作即将以全新的面貌登陆3DS，这次新公布的则是黑客集团“幽灵”其他成员的情报，相关设定和声优人选均已确定。个人认为在3DS（包括之前的NDS）很适合能随时存档的RPG栖息，能随时存档是为了迎合掌机的特性，而3DS的双屏则能方便地显示迷宫实景和微缩地图，这是玩家的福音，尤其是对《灵魂黑客》这样的主视点RPG而言。

3DS	RPG	角色扮演・收集育成
恶魔召唤师 灵魂黑客		
デビルサマナー ソウルハッカーズ		
Atlus	日版	预定2012年8月30日
1人	6279日元	对应周边未定
相关报道：Vol.182 P46		

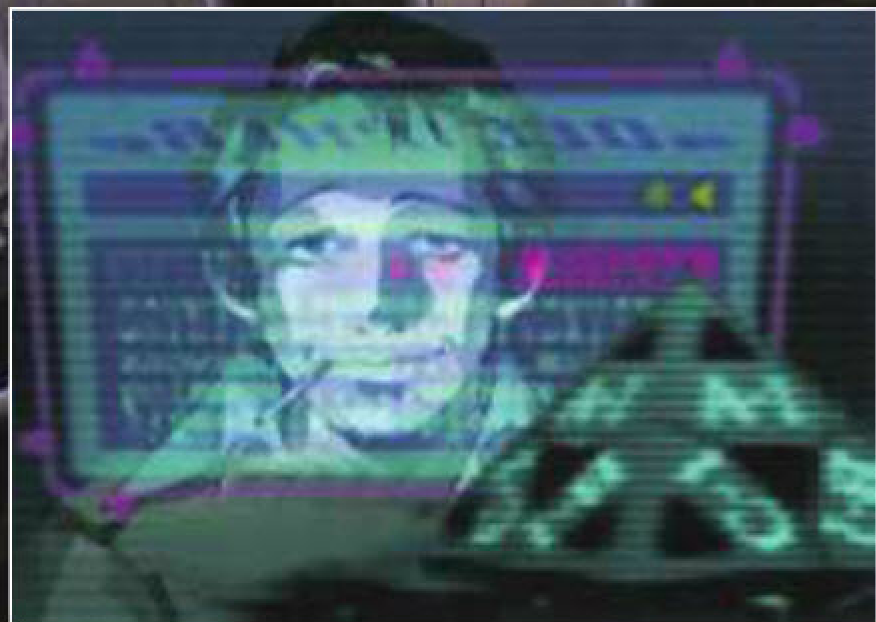
文 胧月

美编 Juxi

樱井雅宏（代号『幽灵』）

声优 中井和哉

黑客集团“幽灵”的领袖兼创立者，技术高超，客观知性，深受成员们的拥戴。看起来整天都是一副“圣人无为”的姿态，但内心却抱有难以对他人言明的苦恼。





▲这是个老烟枪，嘴里随时都叼根烟。成员们活动的基地也由他提供，是由他贷款购入的一节车厢，但貌似账目还没结清。

如果我的收集品在手边，才不怕什么怪物

迫真悟（代号“6”）

声优 小野大辅

17岁少年，枪支的狂热爱好者，好奇心旺盛。尽管偶尔做出莽撞的举动，实际却非常胆小。以这次的事件为契机，他将直面自己曾经忘记的那段经历。



挑战虚拟都市之谜

近未来的天海市迎来不寻常事件

天海市作为本作的舞台，是游戏中的政府所指定的试点城市，即某种意义上的“特区”。市民利用虚拟的网络都市“参照系统X”生活，享受科技带来的便利和乐趣。然而某一天，主人公获得了一个安装有恶魔召唤程序的GUMP，与此同时，天海市内出现了原本应该只属于神话传说的那些恶魔……





▲“幽灵”里尽是些异人奇士，与他们共事既有成就感，同时也需要面对超出想象的挑战。

作战的核心道具 GUMP

《女神》中有各种形态的恶魔召唤设备，手环、游戏机……也有仅凭自身就能召唤出恶魔的大能，本作中的召唤装置极为这种手枪型的GUMP。该装置仅凭程序，就能实现古代依靠灵力和仪式方可完成的恶魔召唤，不会对使用者造成精神和肉体上的负担。此外还可借助GUMP与恶魔对话，通过交涉让它们成为我方战力，用恶魔来对抗恶魔无疑是最适合不过的了。游戏的己方小队最多能派上6个单位，有前后列之分。





多种多样的恶魔



借助恶魔的力量 与敌人战斗

◀▲恶魔是从异世界召唤出的未知存在，常人根本无法与之交流——拥有GUMP则能改变这一现状。

相比原作的加强

重制时加入原创OP也是这几年《女神》的传统了，今年发售的《P2》、《P4》以及本作都不例外。新OP依然由老关系户Satellite打造，而角色们也将加入全程语音，令整篇剧情更加鲜活。

新收录的动画和语音











▲原版直至今日依旧魅力不减，新要素会在保留原作精髓的基础上对游戏作进一步的诠释。



文 阿鲁 美编 澄香

去年，一款集合了众多名人参与制作的游戏《解放之剑 雷克斯》在吸引眼球上下足了血本。时隔一年，该系列的续作正式公布，这一次为大家带来了更华丽的阵容，下面就一起来看看相关报道吧。

3DS/PSV RPG 角色扮演·迷宫探索

解放之剑 艾克希维		
アンチェインブレイズ エクシヴ		
Furyu	日版	预定2012年10月18日
1人	6279日元	对应周边未定

豪华阵容再次集结！

本作是去年发售的游戏《解放之剑 雷克斯》的续作，和前作一样，这次依旧请来了植松伸夫负责音乐、赤司俊雄负责演出、火野峻志负责剧本。除此之外，更请来了动画和漫画界15名著名画师，为游戏打造豪华的人设，以下是已经公布的画师的名单。

安田典生
代表作：《无头骑士异闻录DuRaRaRa!!》、《女神异闻录 恶魔幸存者》

森泽晴行
代表作：《梦幻俱乐部》、《轮回的拉格朗日》

KYMG
代表作：《火焰之纹章 觉醒》、《NO MORE HEROES》

KEI
代表作：《初音未来》

岩崎美奈子
代表作：《魔法工厂》、《英雄传说》

柴乃棹人
代表作：《便当》、《光辉圣约》

田中久仁彦
代表作：《异度传说》、《异度装甲》

樏波克己
代表作：《英雄传说 零之轨迹》、《永生之酒》

麻宫骑亚
代表作：《魔法阵都市》

金田荣路
代表作：《创圣的大天使》

末包久美子
代表作：《逆转裁判》

Senmu
代表作：《肯普法》

瑞姬
代表作：《阿尔卡娜之心》

长泽真
代表作：《世界树迷宫》怪物设定

另外还有一位名画师预定加入，详情请见后续报道。

故事简介

从天空的大神殿坠落大约过了1000年……

有实力的人们前往这里会见女神。
为了达成自己的愿望，来到这落下的废墟。
目标是前往天空的大神殿。

然而，这其中有一人。
为了摆脱有生之年无法取下来的“食尾者的指轮”的诅咒，
在前往天空的大神殿的途中发现了琉牙的身影。

深入神殿的琉牙遭遇了两名少女。
一人是神秘的“白色巫女”。
另一人是持有强大意志的“黑色女剑士”。

3人的共同的目的都是“向女神许愿”。
于是协力同行，朝着神殿最深处的目的地前行。

以迷宫泰坦作为舞台，故事再度拉开了序幕。

巨大的活迷宫—泰坦

本作的舞台是活着的巨大迷宫——泰坦，在其内部有着重重机关等待着玩家的队伍。

泰坦迷宫介绍



坠落的天空神殿
——女神的领域

▲曾经由女神所统治的天空的神殿，如今坠落到了地面，内部也腐朽了。



冰与雪的白熊型泰坦
——阿尔克托斯

▲巨大白熊形状的泰坦，要注意遮蔽视线的的风雪以及封锁行动的冰魔法。



旧时代的人型泰坦
——毁坏的达利斯

◀前作中登场的泰坦达利斯被毁坏后的形态，喷射的岩浆和火焰将阻碍前进的道路。

角色介绍



琉牙（リュウガ）

CV 宫野真守

被封印的传说的龙族末裔

画师：安田典生

曾经毁灭世界的传说中的龙族“食尾者”的末裔，为了改变自己的命运踏上了旅途。作为战士，有着很强的身体能力和战斗能力。

索菲亚（ソフィア）

CV 水树奈奈

女神克琉蕾娅的化身

画师：森泽晴行

为找回自己的记忆而旅行的少女，真实身分是女神克琉蕾娅被封印时制造出的化身，一方面拥有高尚的言行，另一方面是一个很严重的路痴。



希露妲（ヒルダ）

CV 三上枝织

与命运对抗，美丽的魔剑士

画师：KYMG

以“变成男人”为愿望而寻找女神的威风凛凛的少女。来历不明，似乎在完成某项使命。虽然是二刀流的魔剑达人，但时而也会流露出女性的一面。

敏特（ミント）

CV 野中蓝

天真烂漫，充满活力的盗贼娘

画师：KEI

职业为盗贼的活力十足的女孩子，为了和年幼时离别的双亲重逢是她的愿望，对和自己境地相似的琉牙非常仰慕。

艾米露（エミル）

CV 津田美波

废材吸血鬼

画师：岩崎美奈子

为了达成愿望，一人迷失在泰坦迷宫里的废材吸血鬼少年。虽然体质虚弱、性格懦弱，但是在恶魔族特有的黑魔法方面才华横溢。

吉克（ジーク）

画师：田中久仁彦

作为迪娅蕾的弟弟而培养的芬里尔族青年，是个做事认真到过头的姐控，对自己身为王家一员的立场有着复杂的感情。

CV　中井和哉

质朴刚健，忠诚的芬里尔一族的年轻武士

王者的血脉，龙界的公主

迪娅蕾（ディアーネ）

CV　白石凉子

画师：柴乃棹人

高傲的龙族公主，前作主人公梵古的子孙，虽然有着狂妄的态度，但对同伴非常重视。除了剑技外，性感也能成为武器是她的信条。

寻找食尾者一族的谜之『监视者』

雷伊斯雷德（レイスレッド）

画师：槚波克己

遵从古老的盟约，以监视传说中的龙族为宿命的一族的末裔，言谈举止十分冷静，对周围的人持蔑视的态度，使用蕴含魔力的卡片战斗。

CV　中村悠一

游戏概要

本作是一款需要和同伴组队，在巨大的迷宫中探险的正统迷宫RPG。除了可以和同伴一起行动外，迷宫中的怪物可以通过解放系统进行捕获，利用随从系统养育怪物后可让它们共同战斗。

解放系统（アンチエイン）

这是本作最具特征的系统。在泰坦迷宫中的怪物们被泰坦所放出的瘴气迷失了心智，从而被束缚在迷宫内。想要解除这个束缚，就需要利用到解放系统。



随从系统（フォロワー）

通过解放系统，可以将怪物收为自己的同伴，并可以让其作为随从参与战斗。作为随从的怪物会在战斗中和主人一起攻击敌人或者帮助主人防御敌人的攻击。



文 半夏 美编 sienna

PSP	PUZ	益智・方块消除
艾鲁猫方块		
アイルーでパズルー		
Capcom	日版	预定2012年7月19日
1～2人	2990日元	无对应周边

可爱的艾鲁猫又来卖萌了，艾鲁猫是著名狩猎游戏“《怪物猎人》系列”的衍生作品“《暖洋洋的艾鲁村》系列”的主角们，又再次登上PSP平台，这一次的作品是老少咸宜的方块消除类，游戏究竟有什么特色下面就让我们一起看一下吧。



热闹的宝石大对决就要开始了哦！



西玛西玛



情报屋

村子里最大的情报通，能够告诉大家各种各样的事情，口头禅是“……的呢”。

艾鲁村最近稍微欠缺活力，长老为了让村子恢复以前的热闹，使用珍宝矿石召开了谜题祭典，村子中的大家开始展开宝石对决，赢的人能够让村长满足它一个愿望。为了取得胜利，村子内的艾鲁猫们开始各显神通，发挥本领进行紧张刺激的大对决！游戏的形式非常简单，不同颜色的宝石不断下落累积，使用同颜色的炸弹宝石能够将其炸毁，炸掉的宝石会变成榛子宝石攻击对手，宝石堆满的人就算失败。

榛子宝石的特性！

1 倒数到0就会变成普通宝石

在榛子宝石上会有倒数数字，当数字倒数到0时榛子宝石才会变成普通宝石，需要使用炸弹宝石才能破坏。



榛子宝石开始倒数了！

放置宝石的话就会倒数



一口气破坏掉！

将堆在一起的力量宝石……

2 利用普通宝石将榛子宝石破坏！

破坏普通宝石的话，和普通宝石连在一起的榛子宝石会一起破坏，如果榛子宝石所在位置非常尴尬的话绝不能等它倒数到0，要利用这一特性将其破坏。



将榛子宝石一起破坏掉！



"必杀技"的特性已经判明了喵！

给艾鲁换衣服的就能改变必杀技！

参加谜题祭典如果取得比赛的胜利就能得到对手的衣服，能够给自己的艾鲁进行换装，再进行对决时就能得到衣服原主人的必杀技！下面就为大家讲解这些必杀技。



幸运蛋

我的艾鲁

下一个出现的宝石变成彩虹色宝石，能够一口气消除掉某一随机颜色的宝石。

桶瀑布落

喵次郎

随机消除自己画面中的宝石最多10个（力量宝石除外）。

再来一份番茄

番茄

能让自己和对手的画面上一段时间内只出现红色宝石。

粉红装饰

粉红

能让对手画面上一段时间内开满鲜花，阻碍其视线，在对战时非常有效哦。

忍法爆遁之术

乌鲁希

能够使自己的画面上的普通宝石最多3个变成炸弹宝石。

加1冰杖

露娜

能让对手的棒子宝石上的数字增加，不容易变成普通宝石也就不好消除哦！

西玛西玛喵

西玛西玛

让自己的画面中从下开始数3的倍数行全部变成蓝色。

好朋友噗奇

园长

让对手的画面上一段时间内都是小猪，从而阻碍对手游戏，画面变得很难看清。

各种合作也在进行中！

在《暖洋洋的艾鲁村》中就曾经进行过合作的美乐迪艾鲁这次也会登场，另外还有带着多罗、酷罗假面的艾鲁，它们想必会有不一样的必杀技吧！





多罗和酷罗也会在游戏中登场！





能够为艾鲁穿着可爱的衣服哦！



作为系列首次达到百万级销量的一作，《最终幻想Ⅲ》算是系列前期作品中被复刻次数较少的，且第一版的NDS版复刻就动了大刀子，进行了全程3D化，此后的iOS版也基于3D版移植。如今，这款重生的经典又将登陆PSP平台。

PSP	RPG	角色扮演
最终幻想Ⅲ		
ファイナルファンタジ-Ⅲ		
Square Enix	日版	预定2012年9月20日
1人	3990日元	对应周边未定

光环视频收录

文 胧月 美编 澄香

水晶的旋律再次响于PSP上！

最适合PSP的美丽画面





▲《FFⅢ》讲述了四名光之战士拯救世界的故事，NDS版的首次复刻也创造了百万以上销量。

这次的PSP版基于iOS版移植，画面相比NDS版更为优秀。此外还增加了诸多变更点，同时服务于新老玩家。相比NDS版的变更点详细如下：1.画面比例调整为16：9；2.追加可自由欣赏插画和BGM的鉴赏模式；3.能够选择FC版BGM作为配乐；4.增加能以两倍速度自动进行战斗的Auto Battle功能；5.最强装备和职业无需通信要素便可获得；6.阅览怪物图鉴等深度挖掘要素更为方便；7.重新设计了将职业练到最高后获得的Master Card。



附加了角色个性的光之四战士

FC版的四名光之战士都是没有个性的样板人，乘着复刻的东风，他们在这强调角色魅力的如今也各自拥有了性格设定，老玩家能获得除画面外丰富的新奇体验。





◀冒险途中会遇到各种重要配角，我们熟悉的飞空艇技师希德也会登场。

转职

《FF Ⅲ》同样是系列首次引入转职系统的一作，考虑到四人小队的平衡以及敌方的配置进行高效率的转职，拥有相当高的战略性。

职业种类多达22个



▲除了战士、黑魔道师这些传统职业外，还有学者、魔界幻士等稀有职业。

借助幻兽的力量



▲《FF Ⅲ》中首次引入了召唤兽，每种召唤兽均存在白、黑和合体三种效果。

配合敌方的攻击进行转职



◀迦楼罗向我方使用强力的全体攻击，这时只要迅速转职为龙骑士，使用“跳跃”技能，便可躲避攻击。

文 阿鲁　美编 咕噜

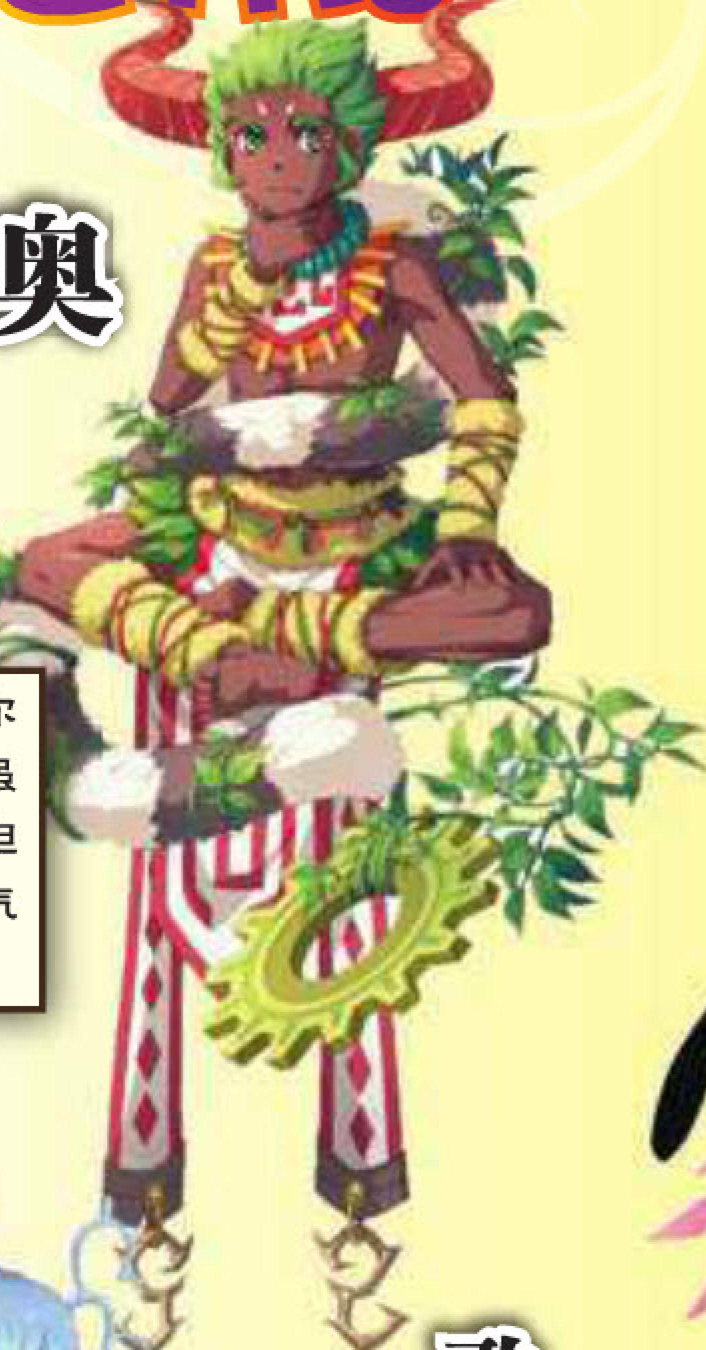
《那由多的轨迹》再次放出新消息，这次除了迷失天堂里四片大陆以及大陆管理者外，还有关于四季系统实际用法的例子，一起来看看吧。



PSP	A・RPG	动作角色扮演
那由多的轨迹		
那由多の轨迹		
Falcom	日版	预定2012年7月26日
1人	6090日元	无对应周边

相关报道：Vol.181 P48 / Vol.184 P82

角色介绍



仙翁 基奥

（仙翁ギオ）

CV：麻生智久

密林的大陆“奥尔塔琵雅”的管理者，虽然一副孩童的模样，但却是用着老人一般口气说话的仙人。



贤者 蕾美亚斯

（贤者ネメアス）

CV：相泽舞

最初的大陆“拉・沃尔古”的管理者，在所有管理者中有着最小的身形，同时也是最聪明的，有着很强的洞察力。



歌巫女 爱丽丝蕾特

（歌巫女エリスレット）

CV：泽城美雪

深渊的大陆“利兹维尔德”的管理者，有点高飞车的性格，不过却行事果断、很会照顾人。有着歌巫女的名号，歌声十分优美。



护王 阿戈尔

（护王アルゴール）

CV：置鮎龙太郎

灵峰的大陆“哈因梅尔”的管理者，说话含糊不清，身着厚重的铠甲的武人形象。严格且冷淡，有着喜欢单独行动的性格，但并不讨厌与人相处。

地域介绍

这次的冒险舞台名为“迷失天堂”，在这个世界的中心名为“星之庭园”的周围围绕着4片大陆。



利兹维尔德（リズヴェルド）

深处地下巨大空洞的大地，丰富的发光性植物以及水流是其最大特征。



哈因梅尔（ハインメル）

由险峻的山崖和深谷组成的大地，风雪以及大雾等严酷的环境阻碍着前进的道路。

奥尔塔琵雅（オルタピア）



“星之庭园”四周的大陆之一，由多样的动物和深邃森林组成的宽阔大地，四季变化会很明显地表现出来。

拉·沃尔古（ラ・ウォルグ）



会随着季节发生巨大变化的岩礁的大地，在极限的荒野上唤醒原始的记忆。

需要利用到四季变化的任务

主人公那由多在“便利屋”中接受的任务里有和季节相关的特殊委托，需要活用到本作中独有的“四季系统”才能顺利完成委托。



委托例子：至高的果实酒

从岛民那里接受任务的那由多几经周折找到了树苗，不过现在却不是收获的时期。不过遵循“春种夏收”的原理，将树苗带到迷失天堂去，利用四季系统就能解决问题了。





▲先在春天将树苗种下，然后将季节调整到夏天，之后就能收获成熟的果实了。

ついてきて——この先のステージへ。

新歌曲、

第二报的新情报不少，首先是本作的正式名称终于定了下来，正式名称为《初音未来 女歌手计划 f》，同时还有两首新收录曲的情报以及相关服装，另外利用到AR机能的模式也公开了。

文 乌冬　美编 Juxi

初音ミク HATSUNE MIKU Project DIVA f

PSV	MUG	音乐
初音未来 女歌手计划 f		
HATSUNE MIKU Project DIVA f		
SEGA	日版	预定2012年8月30日
1人	7329日元	对应周边未定
相关报道：Vol.181 P24		

收录曲

秘密警察



作者：ぶりる

欢迎来到“不和谐”的“秘密警察”世界！在由警灯照亮的审问室风格的小剧场里，初音尽情唱着、舞动着、呐喊着，不过话说回来为什么观众是犯人打扮？在众多歌曲的PV中，这种充满热气和魄力的舞台表演PV还真是不多见呢。



秘密警察 HARD SCORE 211941

COOL 375

国家保安部なのだ！

秘密警察 HARD SCORE 69600

TECHNICAL ZONE REST 14 NOTES

COOL 137

朝から 晩まで オマエを 監視する（みる）

▲歌词内容非常“不和谐”。



▲◀大波浪卷双马尾的初音别有一番感觉。

堕恶天使

冲击力不输给乐曲的摇滚哥特萝莉登场！和可爱的衣服不搭的靴子、大波浪卷的双马尾是此套服装的特点。

服装和模式陆续公开！

收录曲

メランコリック

作者：Junky



表达女孩摇摆不定的想法的热门曲目，专门为本作重新创作了一套舞蹈，铃的可爱动作一定不能错过，另外由本曲服装的画师所设计的舞台也非常有看点。











▲这首歌正适合可爱的铃。





▲◀挎包等小物件也非常可爱。

忧伤

专门为这首可爱的歌曲所设计可爱衣服，和铃非常搭。为了符合歌曲的风格，发型也和原来的铃有微妙的差异。



AR机能

本作对应PSV的AR机能，通过AR/肖像模式可以实现和初音的合影，初音不仅能改变预设的姿势，还可以自由地放大缩小，即使是等身大也没问题。另外除了AR/肖像模式，游戏中似乎还有其他对应AR机能的模式。



■像这种合影也是可能的，是不是很有情侣的感觉呢？





文 白菜 美编 咕噜



本辑"前线"介绍了主人公日向创所有同学的超高校级才能，如此一来登场角色也已经到齐。离游戏发售还有不到一个月时间，究竟还会不会有更加劲爆的情报放出呢？说好的试玩版呢？

PSP	AVG	文字冒险・推理
超级弹丸论破2 再见绝望学园		
スーパーダンガンロンパ2 さよなら绝望学园		
Spike Chunsoft	日版	预定2012年7月26日
1人	6279日元	对应周边未定
相关报道：Vol.165 P4/Vol.182 P62		

在前作中，各个角色超高校级的才能有时是犯案的关键，有时也是破案的线索。在这些明日之星当中，有凶手也有被害者，但他们终究都是被黑白熊玩弄在鼓掌之间的可悲之人。这次的生存游戏，有几人能存活到最后呢？



『战栗吧！这就是本大爷的力量！』

超高校级的饲育委员
田中眼蛇梦
声优：杉田智和



▲言谈似乎既内涵又中二，对于生死有着看似独到的见解。不过实际是否内涵，得由其在游戏中的表现（实力高低）来佐证。

能够与任何动物亲密相处，甚至有传闻其可以和动物进行语言交流，一度有过让濒危物种成功繁殖的经历。围巾里寄宿着破坏神暗黑四天王之一的"蜃气楼之金鹰"，并一直坚信自己总有一天会跟暗黑四天王一起支配整个世界。



精通机械，有着夸张的外表与浮躁的性格。神情看似狡黠，但实际上非常胆小，对"互相残杀"这一状况极为恐惧，一点风吹草动都能令他神经质地紧张一番。虽然看起来像个炮灰角色，不过在不按常理本作里，其实际境遇尚不可预料。由于对索妮娅抱有好感，因此总对她言听计从。

超高校级的机械师
左右田和一
声优：细谷佳正

『如果现在拒绝的话，那就等着被唠叨到死吧。』



▲左右田口中提到的"活动"究竟是什么呢？似乎跟游泳有一定关系。



『聒噪！你们这群蠢货。』

超高校级的少爷
十神白夜
声优：石田彰



▲经历过前作事件的十神，为何会突然发福？不过孤傲的性格还是没变。

大财阀十神一族的少爷，从小就被彻底灌输了帝王学，拥有可怕的威压感（包括体型），周身散发出拒人千里的气场。跟多个公司有经营上的往来，拥有数额庞大的个人资产，是无愧于“超高校级的少爷”之名的超级高中生。

『虽然我变态，但变态得很可爱！』

超高校级的料理人
花村辉辉
声优：福山润



▲猥琐之极的发言。

自称“城市派”，实际上住在港区，对食物和性都有着浓厚的兴趣。认为边谷山比较好泡，一直打着她的主意，并且似乎也找到了攻略索妮娅的方法，其无法满足的探求心甚至还对男性伸出了魔爪……总而言之孤岛这个封闭的环境下，花村算是如鱼得水。



『好好锻炼基础！只依靠感觉的话始终只能是二流货色！』

超高校级的经理
弐大猫丸
声优：安元洋



▲散发出冲天的豪气，气质有点接近前作的石丸。

嗓门与身材都很大。曾经多次转学并在许多运动部担任经理，有过让无名的不良高中橄榄球部和濒临废部的棒球部获得全国冠军的实绩，传闻现在当红的某年轻高尔夫球手也是由他培育出来的。但与体格不符的是肠胃极弱，时不时都会蹲在洗手间里进行“五谷轮回”的营生。



▶看起来似乎是少根筋的傻大姐类型。以她的风格来看，跟弐大肯定会起些冲突。



『好吧，就让你这辈子只能跪着活！』

超高校级的体操部
终里赤音
声优：朴璐美

超级运动员，脑子里通常只有吃和战斗两种思路。体型健美，胸部丰满，看起来怎么也不像普通的高中女生。虽然名义上是“体操部”，可基础很差，只能连续做自己的原创动作，不过实力倒是如假包换超高校级。心情好的时候会有漂亮的演出，心情不好的时候又会直接弃权，是个问题少女。



『这是当然了！请好好努力吧！』

超高校级的公主
索妮娅·涅瓦曼德
声优：荒川美穗



▲身为公主，理所当然就习得了30个国家的语言……实在太可怕了！

来自欧洲小国沃塞利克王国的留学生，在日语的使用上有一点奇怪。。肌肤莹润如陶瓷，眼睛闪耀似宝石，并有一头灿烂的金发……索妮娅的美貌足以令他人望到发呆，是个真正的公主。由于其身分尊贵，在本国里完全没有可以交流的同年龄层的朋友，所以即使置身于互相残杀的环境里，也对这种集体活动抱有新鲜感。



『我杀个把人可是不会皱眉的。』

国内最大的暴力团伙“九头龙会”的继承人，手下成员超过三万人。讨厌群体活动，经常摆出不爽的凶恶神色，但看起来似乎也有故意为之的嫌疑。有着可爱的外貌，但对于他来说“娃娃脸”是绝对禁句。传闻惹恼了他的人都会有断指之虞。

超高校级的黑道
九头龙冬彦
声优：岸尾大辅



▶对全员进行恐吓的九头龙。在互相残杀的环境下，他会成为凶手吗？



『这种不自然，就像以投手为主角的棒球漫画被改编成了横版卷轴动作游戏那样……』

对游戏全类型通吃的“超高校级的玩家”。由于一定要先将自己的发言整理完毕之后才能说出口，因此与初次见面的人对话时节奏很差。游戏对于她而言除了娱乐外，甚至是帮助她正常社交的必要工具，连自我介绍都要玩着游戏才能进行下去。平时一旦松懈下来就想睡觉，在互相残杀的局面下还能睡得着，不得不说其神经之粗犷。

超高校级的玩家
七海千秋
声优：花泽香菜



▶在调查中也想睡觉的七海，这样的她真能活到最后吗（汗）？



『啊啊，老是在吵架……真不敢想象之后会怎样……』

拍摄的照片曾多次获奖，其中特别擅长人物照，将来被寄予厚望。她是个为朋友着想、很会照顾他人的可靠女生，但对男生却显得有些刻薄，凡是看到靠不住的男生就会开始说教。面对刚刚见面的日向，就将其定性为“靠不住的日向”，接着又是一通劈头盖脸的说教。

超高校级的摄影师
小泉真昼
声优：小林优



▶日向到底做了什么才会让小泉认定为靠不住呢？这可是难得的正常人啊。

超高校级的日本舞蹈家
西园寺日寄子
声优：三森铃子



『吵死了，你们这些渣滓！干脆指甲剪太深死掉算了！』



▲性格上似乎非常自我中心，看不起其他人。这种角色在生存游戏中一般都挂得比较早就是了（非剧透的纯猜测）。

外表和声线看起来完全不像高中生，实际却是日本舞蹈界的明日之星，在海外也经常举办公开演出。她的演出深受年轻观众的喜爱，这对于日本舞来说是很少见的情况。其中大部分都是男性，可以想象她的FANS多少有点醉翁之意不在酒……极少有人能察觉到她那可爱外表下残酷的一面。



『哈哈，「推测」什么的！真是个不适合唯吹的聪明单词呢！』

超高校级的轻音乐部
澪田唯吹
声优：小清水亚美

在女子高中生组成的超人气乐团中担当吉他演奏的“超高校级的轻音乐部”。她们的单曲突破了百万销量，但澪田却因为方向性不同而脱离了乐团。现在正在单人活动中。时刻都很有活力，即使是被告之要互相残杀，在一瞬之后也将不安忘到了九霄云外。超人气女子高中生乐团轻音乐部……虽然似乎是在哪里听过的设定，也就不要深究了吧、



▲秋山澪 、田井中律、平泽唯、琴吹紬……不，我什么都没说。



『我也……不想杀掉自己同伴……』

超高校级的剑道家
边古山佩可
声优：三石琴乃



▶正义感极强的少女，似乎会坚定地站在日向的一方。

剑道达人，放在大人之中也少有敌手。与可爱的名字相反，是眼神锐利、气质凛然的寡言少女。不甘陷入被设计好的互相残杀之中，决定要阻止黑白熊的阴谋。使用的竹刀虽然无法对敌人进行斩杀，但如果命中要害，也足够让那些不怀好意的家伙吃不了兜着走。



『这么卑贱的我真是对不起大家！』

以侍奉他人为毕生目标，但由于其举动僵硬、自信缺失，反而造成反效果，至今没有一个朋友。因此就算像这样卷入互相残杀之中，也为了获得他人的认同而想要努力侍奉大家，结果当然还是徒劳一场。她为了自我介绍后的不冷场而准备了5000种话题，行为冒失但内心善良，请大家不要讨厌她。

超高校级的保健委员
罪木蜜柑
声优：茅野爱衣



▲哭得梨花带雨，难道有谁在为难她吗？

特殊報道部
トクシュホウドウブ

文 酷洛洛
美编 Juxi

这是一套向世界叙述真实的节目

PSV	AVG	文字冒险
特殊报道部		
特殊报道部		
日本一Software	日版	预定2012年8月23日
1人	6090日元	对应周边未定

《特殊报道部》是日本一Software成立20周年的纪念作品之一。游戏以“超自然现象报道冒险”为主题。讲述某地方电视台“尾张TV”的节目组——“特殊报道部”成员们之间的故事。本篇报道将带大家看看，这款《游戏》到底是款什么样的作品。

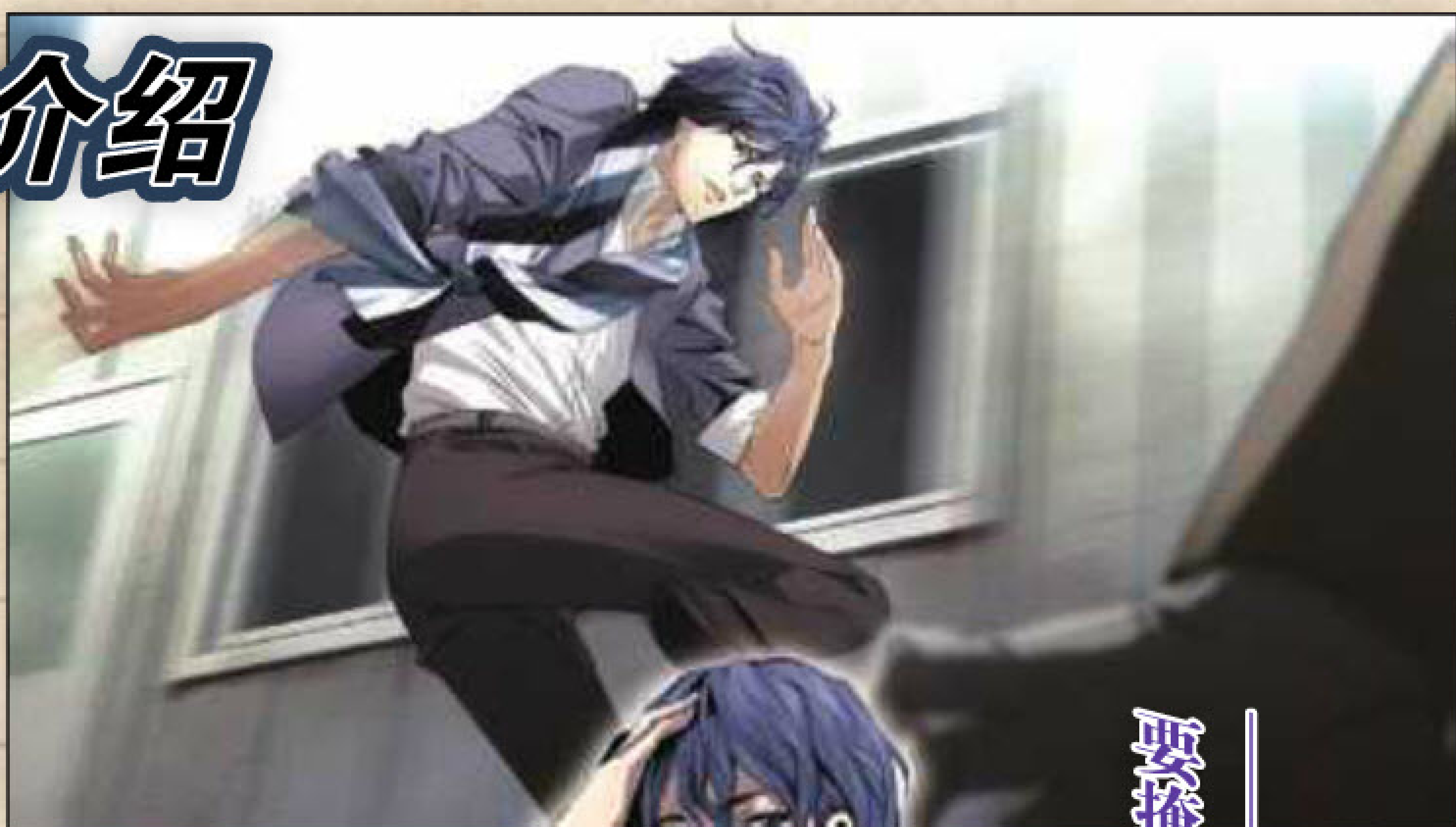


什么是“特报”？

该制作组制作的电视节目特报（トクホウ），是一套以验证UFO、宇宙人、灵异、超能力等超自然现象为题材的节目，目的是向人们说明“世界的真实”。玩家将在本作中，体验到制作成员们日以继夜地前往现场进行取材，制作节目等过程。



“特报”成员大介绍



副监制 柚原辽 Ryo Yuhara

——我只是想知道真相而已，为了这目的，一定有我们这些媒体人才能做到的事情的！

23岁　CV：前野智昭

故事的主人公，刚大学毕业就被电视台录用的新人副监制。原本是任职于通常新闻类的“报道部”，因机缘巧合转到了“特殊报道部”中。是名副其实的好青年，好奇心旺盛。对媒体职业有着传播真相的强烈使命感。在少数精锐的特报中，同时负责器材、摄影、原稿撰写以及各样杂事。

副监制 鹫见卫 Mamoru Sumi

——相比证言还是行动更重要，语言什么的总会伴随谎言，要掩饰事实的真相，一句话就足够了。

25岁　CV：细谷佳正

很少说话，充满神秘感的另一位副监制。取材等工作时经常和辽一起行动。喜欢周密的计划行动，性格重情义。对柔道、剑道、射击等方面都十分擅长，因此在混乱的现场十分值得依赖。从寡言这方面来看，以前似乎在别的行业工作。

监制 棚桥彩 Aya Tanahashi

——不能只是在等待，不应该积极地去追踪这些不可思议的谜团么？

25岁　CV：泽城美雪

任职“特殊报道部”监制。有着出众的行动力、决断力、情报搜集能力等，一眨眼就能完成工作。同时在特殊报道部中也担当报道记者，是辽值得信赖的前辈，并且非常自信地认为超自然现场是“男人的浪漫”（尽管自己是个女的）。



助理

度会枫

Kaede Watarai

——我们是活生生的人证，如果我们两人消失，我相信这事情会增加节目的真实性的。



16岁　CV：濑户麻沙美

特殊报道部在一次取材中认识的高中生，从此担任制作组的兼职助理。平时十分谦虚谨慎，但内心性格刚强，爱用大人的口吻说话。在节目组中负责记录时间以及取材调查等工作，也经常负责一些杂事。



真实与虚幻的联袂

50TH 羊も。狼も。 メ~テレ

本作在制作过程中，得到日本名古屋电视台的协助，游戏中描写节目制作的工作室场景插画，都是以真正的电视台内貌为参考制作，让游戏更富有真实性。

报道局



副调整室







正在取材的节目题材有哪些？

制作组人员在取材期间，不时遇到的常理无法解释的现象。以下是制作组成员正在取材的题目。

- 人体产生火焰
- 河童
- 神鬼传说
- 神隐
- 两人同行
- 未知生物“希达刚”
- MIB（黑衣人）



新作拼盘

收集更为细致的游戏信息

和风式3D迷宫探索RPG降临！



PSP 冬宫异闻 天御柱

エルミナージュ异闻 アメノミハシラ

◆Starfish◆RPG◆预定2012年8月30日◆日版

《冬宫哥特 沃尔姆・扎基尔与暗之仪式》刚刚发售不久，PSP平台很快又将迎来系列的新作。与以往作品不同的是，这款以“异闻”为标题的外传从世界观到敌我设定，处处充斥着浓郁的日式和风气息。游戏剧情围绕着高校所发生的不可思议的事件展开：新闻部的一年级学生八上朔也与须芹末姬为了挑选参赛的照片而在学校滞留，当他们准备回家时，校园却被不可思议的迷雾所包围，两人也受到了怪物的袭击。拼死一搏后末姬遭到怪物囚禁，负伤的朔也则被不可思议的声音引领着走到了学校后院一座古老的祠堂前。突然出现的付丧神——命部告诉了朔也真相：现世、常世和黄泉的流转发生了异变，而想要救出末姬，朔也就必须前往常世收集破碎的“天照镜”，让世界重归秩序。

“常世”作为冒险的主要舞台，混杂着从日本古代到中世的不同文化，而敌人“阴妖”则由日本怪谈中的各种妖怪组成，玩家可以在其中看到管狐、胧车等耳熟能详的妖怪。游戏则以任务制的形式展开，玩家在天御柱接受任务后便可前往各地的迷宫展开探索、收集天照镜的碎片。除了系列惯有的“头像导入”、“形象导入”等个性系统外，本作的战斗新增了“式神系统”。在战斗中，玩家若能成功捕获妖怪，就能将其登录成为同伴，而主人公的队伍与式神组成的预备队可以在战斗中自由切换。（文：苍穹）



现世中因战乱而亡的小猫凭依在球上形成的付丧神，在本作中扮演着引路人的关键角色。拥有优秀的回复和防御法术，能拯救同伴于危机。



▲设法捕捉到阴妖，就能令其成为帮助自己的式神。



▲蓝发的翁丸是“阴阳师”，本作中也会有不少日式职业。



▲不单角色形象，就连迷宫的建筑也充满了和风气息。



▶造型各异的“阴妖”对于喜好妖怪文化的玩家无疑有着巨大的吸引力。

搜寻、捕捉、观察，隐藏在身边的精灵！



3DS 农场精灵 精灵观察套装

こびとづかん こびと观察セット

◆Columbia◆SLG◆预定2012年7月26日◆日版

看到这个有些猎奇的封面请不要感到奇怪，本作是根据日本画师なばたとしたか的同名绘本改编而来的游戏，该系列丛书已累计售出150万册，拥有不俗的人气。

游戏的玩法分为几步：玩家需先在原野、森林等场景中探索，寻找小精灵的同时收集各种材料；然后在它们出没的地方用材料制作陷阱，设法捕捉到这些长相怪异的精灵；之后观察精灵的生态习性并进行摄影、记录，就能制作出原创的图鉴了。本作的场景共有6个，分别是屋前、田地、牛棚、农道、森林和神社，每个场景都有不同的时段，玩家在游戏的同时也能感受到大自然的魅力。精灵则共收录了13种，除了独特怪异的长相外，它们的习性也各不相同。（文：苍穹）



▲喜欢花蜜和花粉的草食系精灵出现了！



▲可以用3DS照下朋友的相貌，把他们作成精灵放入游戏中观察。



▲利用摄影功还能让家人与精灵一同合影。

无双新角色——安倍晴明公布！



PSP 无双大蛇2 特别版

无双OROCHI2 Special

◆Koei Tecmo Games◆ACT◆预定2012年7月19日◆日版

本作再度放出新情报，公开了混战模式的内容和全新角色安倍晴明。混战模式供4人联机游戏，玩家可自由地将三名角色组成队伍，在12个关卡舞台上比拼得分高低。玩家们可通过击破敌兵或对手的操作角色来得分，击破敌兵可稳定得分，但分值较小；而直接击破对手角色则可将他的得分据为己有。此外，通过通用战术道具、完成竞争任务等方式可获得额外的加分。己方队伍全灭后并不直接判负，而是从开始位置复活，可奋战到最后一刻。

新角色安倍晴明是日本平安时代的著名阴阳师，精通天文与咒术。由于厌倦了世人的互相猜忌，以“散步”为名来到了魔王远吕智构筑的异世界。他能自由操作背后的式神和肩上的白狐，在妖魔横行的战场上也发挥出强大的战斗力。（文：胧月）



▲战术道具分为红玉、阳玉、碧玉和翠玉四种，分别对应方向键的某个方向，按下即可发动辅助效果。



▲竞争任务需要全体玩家去竞速完成，最快达成条件的人不仅能获得奖励得分，还能在一定时间内发动对己方有利的计略，如大火、投石等。



▲阴阳道标志性的五芒星，《鬼神童子》中的役小角便是安倍晴明师门的祖先。

和光之美少女一起在童话世界冒险！



3DS 光之美少女Smile 让我们前往童话世界

スマイルプリキュア！ レッツゴー！ メルヘンワールド

◆NBGI◆ETC◆预定2012年8月2日◆日版

人气动画《光之美少女》的最新一部《光之美少女Smile》即将游戏化登陆3DS平台。本作的舞台为受到邪恶能量影响的童话绘本世界，玩家需要和光之美少女一起完成迷你游戏，将故事引向大团圆结局。绘本收藏在不可思议的图书馆里，一共有8本，都是广为人知的童话故事，故事以木偶剧的形式展开，完成的绘本可以在五位光之美少女中选择自己喜欢的来为自己朗读。另外将童话绘本世界恢复到原来的模样还能入手该童话主人公的衣服，为光之美少女们打扮得漂漂亮亮来走秀，走秀时玩家需合着节奏点击下屏铃鼓，这样光之美少女们就会摆出各种可爱的姿势。

（文：乌冬）



▲获得了白雪公主的衣服。



▲迷你游戏之一，需要把每块拼图转到正确的朝向。



▲像《白雪公主与七个小矮人》这种那么有名的童话当然不能少。

在PSP迎战奇迹世代！



PSP 黑子的篮球 奇迹的比赛

黒子のバスケ キセキの試合

◆NBGI◆SLG◆预定2012年8月9日◆日版

《黑子的篮球》是藤卷忠俊的漫画作品，于2008年12月开始连载，在本季被改编成动画吸引了无数粉丝。剧情讲述了以篮球出名的帝光中学曾培养出超强力的五名球员，被称为“奇迹世代”，而实际上却有第六名球员，那如梦幻般的第六人也就是本作的主角——黑子哲也。

在游戏的主要目的就是不断锻炼目前黑子所在球队，进而和奇迹世代的人进行比赛，并取得胜利。游戏共分为三个部分：AVG部分可以加深球员间的羁绊；日常练习部分中球员会根据指令而成长；最后是比赛部分，比赛结果受日常练习以及AVG部分影响。虽然比赛是自动进行，但是也能发出必杀技，必杀技有超帅气特写哦。目前奇迹世代的黄濑、绿间、青峰都已确定登场，而剩下的两人能否登场也成了玩家期待的悬念。

（文：半夏）



▲日常AVG部分能够加深和队员的羁绊。



▲游戏内角色都是可爱的2头身形象。



▲比赛过程中会有超帅气必杀技。

天才工房士娜诺卡再临！



PSP 苍海的特里斯提亚 10周年回忆版
蒼い海のトリスティア 10周年メモリアルパック
◆Cyberfront◆ETC◆预定2012年8月9日◆日版

Cyberfront预定将于2012年8月9日发售移植自PS2平台上的“《发明工房》系列”系列合集《苍海的特里斯提亚 10周年回忆版》。该版本收录了《苍海的特里斯提亚 携带版 娜诺卡・弗兰卡发明工房记》、《苍空的涅奥斯菲亚 携带版 娜诺卡・弗兰卡发明工房记2》、《晓之阿玛尼卡与苍色巨神 帕西亚缇文明研究会兴亡记》以及《白银的卡露与苍空的女王》四款作品。其中前两者是初次移植至PSP平台，并且于同日进行单独发售，每款售价5040日元。而集合了4部作品的《10周年回忆版》售价为15540日元，并附赠特别别册、10周年纸人与小说，对于系列FANS来说很有吸引力。

本系列又被称为“《苍》系列”，其中初代《苍海》与二代《苍空》都是带有经营要素的作品。主人公娜诺卡・弗兰卡是工房术士，她要用自己发明并制作的道具，完成各种委托，并使城镇在一年内变得繁盛起来。（文：白菜）



▲画面比例调整为16：9。



▲主人公能够发明各种道具来完成居民的委托，以此振兴街道。



▲通过自身的努力让街道得以复兴。

咖啡厅里的甜蜜时光！



PSP 甜点时间 携带版
シュクレ PORTABLE
◆Cyberfront◆AVG◆预定2012年9月13日◆日版

本作移植自PC平台作品《甜点时间》，故事讲述了主人公城岛景一打工的西餐厅倒闭后，寄宿到了青梅竹马日下部的家里并准备寻找下一份工作。某天，景一无意中来到了一个夹在大楼之间的一个庭院式咖啡厅，并得知这里的大厨在上个月过世，没有了大厨了咖啡厅面临倒闭的危险，于是景一决定留在咖啡厅帮忙，一场关于咖啡厅的重建以及和各位女主角的恋情就由此展开。游戏的基本流程由描写和女主角们日常生活的前半部分（共同路线）和描写与特定女主角恋情的后半部分组成。在前半部分，玩家需要在每一章选择女主角并与其发展关系，好感度达到一定程度后就会确定恋人关系，之后就可以在后半部分达成最终结局了。

和原作相比，PSP版追加了原创剧情，个别路线将大幅强化，与女主角们的恋爱事件也大幅增加。除此之外，PSP版还追加了一名新角色甲斐双叶，OP也经过了全新制作，即使玩过原版的玩家也能体会到全新的乐趣。（文：阿鲁）



▲主角工作的咖啡厅从外观看来非常古朴。



▲咖啡厅里有着性格各异的女生等待玩家的开发。



▲可以选择自己喜欢的女生发展剧情。

TIME TRAVELERS
タイムトラベラーズ

POCKET HALO 光环视频收录

3DS	AVG	文字冒险

时间旅人 特别篇

タイムトラベラーズ 特别编

Level-5	日版	2012年5月31日
1人	3980日元	无对应周边

本作并非一款独立游戏，而是附带在《联合01》中的小彩蛋，相当于随游戏附送的新作体验版。游戏流程并不长，看完ENDING只需一小时左右，不过这的确是极好的宣传方法，玩家从短小而精悍的剧情碎片中已经能一瞥故事的复杂程度。另外还要感叹一下这不愧是石井次郎的作品，套用《428》的主体系统都不带改的……

解锁条件

虽然是收录在《联合01》中的试玩版，不过玩家并不能在启动游戏后立刻玩到，需要满足以下所有条件才能解禁：1.通关《解放少女》的故事模式；2.在游戏《俺是出租武器的》令“ユ-ザ-情报”的“经过日数”达到15天；3.在《机场管理人》中让自己的机场成为国际机场；4.《真红圣骸布》的第二章《忏悔》开篇事件结束后。达成以上条件后，该特别篇就会出现在游戏选择界面的“特别收录”中。

故事路线

《时间旅人》一共有五名主角，分别是深濑有理、神谷壮马、伏见雏、新道究悟和怨恨五人，在《特别篇》中这五人便会全部亮相，不过其中深濑有理和怨恨的戏份并不多，玩家可进行实际操作的只有神谷和伏见两人。把两人的路线都通关后能看到一段特别ENDING，新道究悟会露面较长时间。



刑事篇

以神谷壮马为主角的路线，以神谷壮马接到绑匪的邮件为开端，得知妻子和儿子被绑架，按照要求前往涩谷的十字路口与一名少女接洽，却意外发现了定时炸弹。依靠身为刑警的经验拆除炸弹后，又被绑匪要求协助劫持公交巴士，被捏住人质的神谷也别无选择，因此还遭到同事的怀疑。来到了巴士上，神谷见到了一男一女两名劫匪，男的戴着骷髅面具占据着驾驶座，女的则是一名高中女生。一辆面包车从巴士的后方赶上并行，车上的女性向神谷展示一块写着电视台电话号码的板子。拨通了电话后，神谷故意与女性劫匪交谈，让劫匪将爆破电视台的恐怖行动计划借由电波信号传达出去。然而突如其来的颠簸令神谷藏在背后的电话露馅，奇怪的是，女性劫匪并未暴躁，而是轻声地命令神谷关闭手机，令他略感讶异。就在男劫匪丧心病狂地准备开车碾压路人时，女劫匪突然上前抢夺方向盘。在神谷的帮助下，总算让巴士改变了行动路线，在安全的地方停稳，神谷也用手铐铐住男劫匪，制止了这起恐怖袭击。然而，一阵疑惑涌上心头：为什么绑匪会让我协助劫持巴士？对于劫匪来说，车上多一名警察岂非为劫持添加了不安定因素？还是说，其实绑匪与劫匪并非一伙人，对方的目的就是为了制止这场恐怖袭击呢……



播报员篇

伏见雏外貌靓丽，清纯可爱，是TV5电视台的娱乐节目主持人。其父亲曾经也是电视台的著名新闻播报员，然而十年前东京上空出现不明空洞，父亲在没有弄清空洞真相的情况下郁郁而终。临终前他嘱咐伏见雏，一定要将空洞的真相通过电视传达给人们。毕业后，她虽然如愿来到电视台，却没能进入新闻节目的演播厅，而是整天做着不太感兴趣的综艺节目。某天，制作人让她前去挖掘独家新闻，并允诺一旦成功就可以被调去播新





闻。欣喜的伏见雏拿起话筒就踏上行程，不过同行的摄影师却对她不以为然，认为她只是个靠面孔吃饭的花瓶。伏见雏却凭着敏锐的嗅觉和狂热的工作热情，跟踪到一辆被劫持的巴士，将自己的号码写在板子上，告知了车上的乘客（即神谷壮马）。通过电话把握了劫持的状况，眼见刑警制止了犯罪，伏见雏却背对着现场毅然离去——事件虽大，但已然惊动了其他媒体，这就是不是她所寻找的独家新闻了。

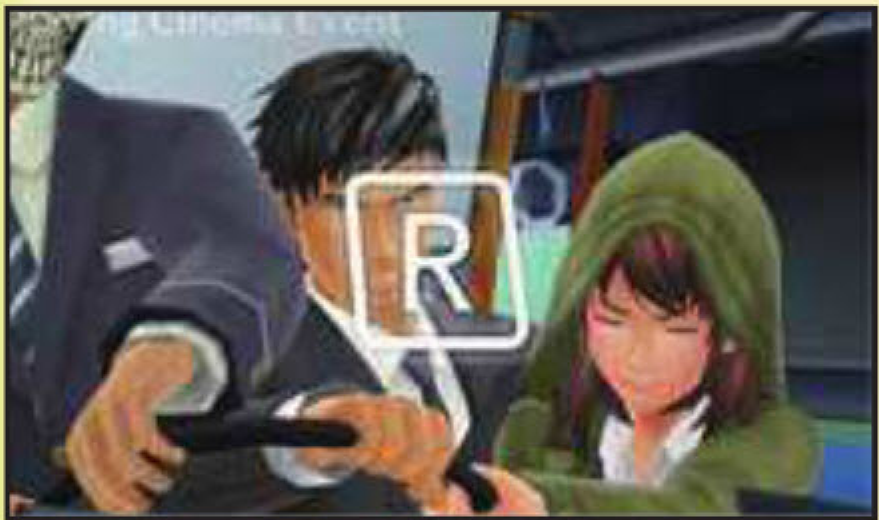
基础系统

分支选项



流程的固定节点会出现分支选项，按X键调出路线图查看时，能看到明显的分支记号。重要的分支选项影响游戏的进行，选择正确后屏幕上会出现“Good Choice”字样的提示，如若选错，则会导致卡关，屏幕上显示“TIME STOP”字样。卡关后按Y键可查看系统提示，被告知纠正的办法。一些重要程度不高的分支选项，虽然无论选择哪项都不会出现提示，不过也许在正式版中会关系到一些隐藏要素或他人路线的解禁。

QTE操作



依然是流程中的固定节点出现，要求玩家按照屏幕上的提示正确输入对应指令（此时画面上会有“Quick Time Event”字样）。一旦输入错误，同样会导致卡关。《特别篇》中出现的指令输入有转动滑杆、点击按键和按键连打3种，难度均不高。

豆知识

文字中的一些关键词会显示为淡蓝色，代表该词汇会有进一步详细的解释说明。按下Y键可令该词下方出现一道下划线，再按A键即可查看该词的解释或衍生出的小知识。当屏幕中有多个淡蓝色词汇时，可按Y键切换下划线的标注位置，以查看不同的词义。

剧情猜测

《特别篇》的重心是巴士劫持案，但是其间穿插了一些暗示性的信息。首位的自然是谜之少女新道美琴，从故事开始“勾引”男同学，到在马路中央放置炸弹，向电视台投递诡异录像带，再到巴士上协助绑匪……这些事件表面上似乎显示她是个恶人，但巴士上掩护神谷、阻止男性劫匪的剧情又为她的行动增添疑云。耐人寻味的ENDING里，（怀孕的）伏见雏为了阻止设备的运行而被传送到异时空，我们有理由认为，新道美琴是伏见雏的女儿。“新道”这个姓氏，恰好与另一名主人公新道究悟相同，而新道究悟正是伏见雏的男友——俊介的同事。大致可以推测，在未来的时间线上，伏见雏的女儿被新道收养，取名新道美琴，得知真相的美琴又利用新道究悟研究的时光机，回到了过去，想通过自己的干涉来避免一些悲剧。（这里的“悲剧”可能是关乎世界存亡，也可能只是美琴失去父母的痛苦，看编剧怎么编了。）有趣的是，《428》和《时间旅人》自身就采用了“改变一个人的行动，以影响到另一个人的结局”的系统设定，这次从未来穿越回来的新道美琴再参上一脚，真可以说是剧情和系统的融合，构成了一出剧中剧，令人对成品版充满期待。





试玩版流程虽然不长，但透出的信息量非常大，故事的背景不说恢宏大气，起码能够得上“错综复杂”。时间跳跃的故事司空见惯，且看曾经创造出《428》奇迹的石井次郎如何在这个陈旧的题材上编出新意十足的故事。



游戏中，玩家将前往一个由巨人和人类所共同创建的王国——纳鲁鲁，在这里并不需要按照游戏事先编好的剧本走，而是在这里自由地生活。玩家通过与本地居民之间的相互交流、工作、战斗来逐渐成长，最后还可以娶妻生子，将自己的血脉传承给下一代。相信这款浓缩了人生百态的作品会让你对人生有全新的理解。

文 木口木口　编 阿鲁　美编 Juxi



光环视频收录

PSP	SLG	模拟游戏・育成
永无大陆 纳鲁鲁王国物语		
ワ–ルド・ネバ–ランド –ナルル王国物语–		
Althi	日版	2012年6月14日
1人	3990日元	无对应周边

系统简介

操作方法

键位	作用
方向键	角色移动
○	对话/调查/确定/使用
□	打开当前口袋/丢弃口袋中的道具
△	呼叫街道上的NPC
×	取消
L	切换页面/查看当前口袋里携带的物品介绍
R	切换页面/配合×键为跑步
SELECT	截图
START	开启菜单

菜单一览

名称	作用
王国の地图	查看当前王国地图
自动移动する	自动移动到指定地点
カレンダ–	查看日历以及预定大事
ゲ–ムを保存	保存游戏进度
セ–ブデ–タ整理	整理游戏记录
友人一览	查看朋友的情况
プロフィ–ル	查看自身的状态
试合の作战	改变作战方针
设定变更	更改基础设定
タイトルにもどる	返回标题画面



创建人物

在一开始创建人物的选择中，玩家会被问到一系列问题，这些问题的答案会影响到玩家的外貌以及性格等等，以下是初期问题所影响的内容，不满意的话在最后确定时选择“间违って る！”即可重来。

问题	影响的部分
性别は……	影响角色的性别和脸型
名前……	玩家的姓名，自动生成，也可以进行修改，决定后选择“间违いない！”即可
年龄に对して……	决定玩家的年龄，3岁以下为幼年，本作中成年为6岁（真实世界三分之一的年龄）
早起きは……	决定玩家早上起床的时间以及工作的时间等
出身は……	决定玩家的出身地点，对玩家脸型有影响
と言われる……	给NPC的印象，对玩家的性格有影响
タイプと言われる……	给NPC的印象，同样对玩家的性格有影响
运动は……	决定玩家是否喜欢运动，对玩家的性格以及能力有影响
仕事は……	决定了玩家所从事的职业，决定后更改需要一定的条件，初期时慎重选择
人付き合い……	决定了玩家是否擅长与别人打交道，对玩家的性格有影响
ここは……	与玩家是否营业有影响



玩家的性格和资质



在创建人物时，玩家的性格和资质两个部分比较重要。性格的选择会影响玩家在行动时体现出来的特征，例如学习速度增快，或者是积极性提高等等（在做成人物时的选项综合决定了角色的性格，作成后进入游戏观看自己的资料就可以看到），不同的性格既有优势的条件也有劣势的条件，注意自己的性格还会遗传给下一代。玩家的资质在一开始无法自由选择，需要学会对应的武术技能后才会出现，资质的不同会影响到工作和训练的效果，资质同样可以遗传给下一代。在两亲没有资质的情况下，孩子也有一定几率可能会出现资质。

王国中的设施和自动移动

在系统菜单中选择“王国の地图”可以看到





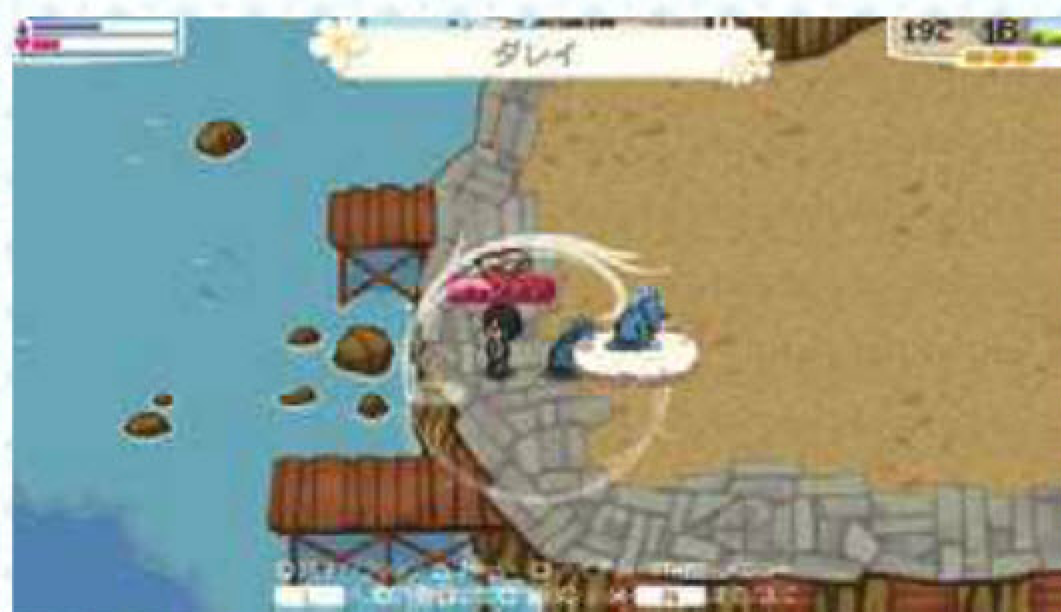
整个岛屿的全貌，包括玩家可以进入的设施和当前位置等，在地图界面按L或R键后可以查看到当前所在区域的介绍以及周边区域的名称。自动移动是比较方便的系统，在菜单中选择“自动移动する”后，玩家可以自动在工作地点、自宅、市场，ティルグ广场、王宫前等几个重要的区域之间移动。自动移动的好处在于速度快（但游戏中的时间还是会流失），且不会消耗玩家的疲劳度和心跳率。

日历表以及时间段

游戏中每个月有三十天，在菜单中选择カレンダ－可以查看具体的日历表。在日历表中每一天有什么大事通过L/R键进行切换查看，例如休息日会以红色数字显示，每月的24日是固定的感谢祭等。每天从玩家起床到睡觉，一共又分为四个时间段，即早、中、夕和夜，每个时间段的经过可以从右上角的时间槽看出来。无论是工作、生活或者是移动等等，时间槽都会逐渐流逝。

关于工作

在一开始玩家就可以选择从事哪一种工作，本作中的三种工作分别为农业（ロ－ク・エルグ）、渔业（シ－ラ・エルグ）和采矿（クリ－ト・エルグ）。选择其中一种后，在工作日（日历上非红色的日子）来到基地，根据提示按○键就可以开始工作了。收获后返回旁边农场处，进入结算房间后就会自动计算玩家工作的报酬金额，报酬金额累计后每年发放一次。注意选择职业后就不能更改了，想要更改的话，需要从事该工作一年以上后，在工作日2日到29日之间与基地的管理员（エルグ长）对话来变更职业。



疲劳度和心跳率

当玩家在工作、训练或跑步时，左上角的疲劳度和心跳率都会不停地增加。增加到最高时如果玩家还不休息的话，有可能进入生病状态。游戏中可以通过喝水（调查水池）或到温泉泡澡来降低疲劳度，另外，坐在椅子上休息或睡觉也能降低疲劳度和心跳率。

关于好感度

既然是模拟人生，那么自然就要与城中的人打交道了。游戏中玩家和各种NPC的好感度一共分为五个级别，由低到高分别为“他人”、“知人”、“友人或亲友”、“恋人或婚约者”、“家族”。从NPC头上名字的颜色也可以鉴别当前与玩家的好感度到何等程度（从低到高依次为灰、蓝、绿、粉、红）。一开始所有NPC对玩家都是灰色的“他人”状态，一次对话后可以变成“知人”状态，接下来的三个状态就不那么容易提升了。最主要的提升方式还是对话，每天与同一NPC对话后会逐渐提升好感度（注意对话提升好感度的幅度还与双方的性格相关）。还有就是送礼物，在ロ－クス港以北可以采集各种花，又或者去市场购买礼物后送给对方。越高级的花提

升好感度的幅度越大，一般来说连续送上一个星期就可以将异性提升到友人的程度。接下来持续提升好感度到一定程度后，会对异性出现“私と付き合って”的选项，选择后就可以提升到恋人状态；如果是同性的话，出现“昔からの知り合いみたいだ”后选择就可以进入亲友关系（前者要比后者容易出现）。结婚后，结婚对象就会自动变成家族状态了。



关于娶妻生子

结婚以后，持有道具“海カイの卵”和“海カイの光卵”的情况下容易让妻子怀孕。怀孕期一共有25天，在怀孕期间要制作大量的料理满足孩子成长所需的营养。到出产日会有巫女帮助孩子出生，出生后经过11天孩子就可以说话了。

料理

料理是本作中最简单的系统。玩家在工作、生活时可以获得各种各样的素材，制作料理必须持有两个以上的素材。将素材带在身上，调查家里或者其他人房间的灶台就可以制作料理。制作出的料理有两个作用，第一个作用为吃掉后可以回复一定的疲劳值，并恢复生病状态，部分事件中的料理还可以起到特殊作用（例如当便当，或者给怀孕的妻子吃等）。料理的第二个作用为卖钱，一些高级料理可以卖出的价格高达四位数，且部分料理做出来后还可以再次制作来增强效果。

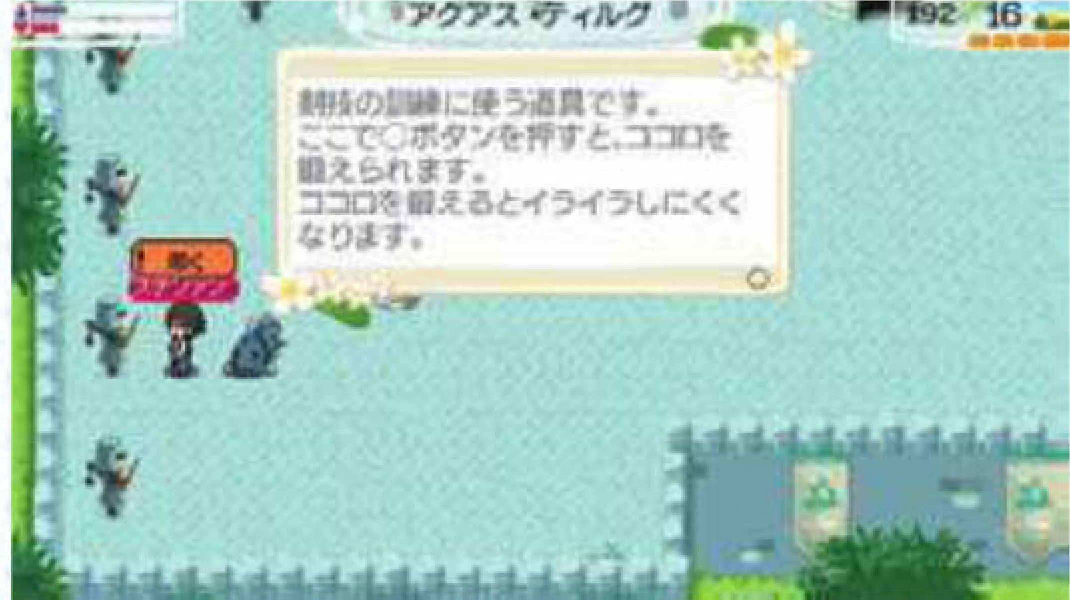


称号

本作中也有称号要素的存在，在游戏中满足一定条件后可以获得称号。称号大致分为四种类型，即“仕事称号”、“武术称号”、“学生称号”和“其他类称号”。前两个称号不用说，从事工作或者参加武术训练达到指定条件就可以获得。学生称号需要玩家在幼年时期获得，其他类称号的达成方法不一，例如“吃货大会”优胜等等。

武术组织

纳鲁鲁王国还存在武术组织，玩家可以在成为骑士志向者的情况下在15日到19日申请参加练习战，练习战获得优胜之后还可以申请参加剑技试练。武术组织一共有三种流派，分别为风属性流派（シルフィス）、地属性流派（ノ-ムス）和水属性流派（アクアス）流派。三种流派分别重视玩家的三种能力，**ハヤサ**（速度）、**チカラ**（力量）和**ココロ**（精神）。玩家初期能力很低，可以来到**ティルグ**前广场进行训练。不停点击三个流派训练基地的草人，下方会逐渐累计熟练度，累计满后对应的能力值会增加一点（注意训练途中会不停增加玩家的疲劳度和心跳率，需要喝水来回复）。在成功加入流派后，与指定的人对话可以学会对应流派的技能，对玩家的战斗更加有利。另外，除了三个流派的训练基地外，一些特殊的区域也可以通过训练来增加对应的能力，部分设施训练时还有同时提升两种能力的效果。



全技能习得方法一览

技能名称	属性	学习方法
风の剑	风	在国民或者**ロモ**の游学舍老师那习得
突风剑	风	向同流派已习得该技能的人学习
スティングレイ	风	向同流派已习得该技能的人学习
ヴォルトソード	风	向同流派已习得该技能的人学习（需要**ハヤサ**达到130）
サンダーバード	风	DD杯战斗优胜后在寝所向**バグウエル**习得（需要**ハヤサ**达到190）
地の剑	地	在国民或者**ロモ**の游学舍老师那习得
火山剑	地	向同流派已习得该技能的人学习
ソーンバインド	地	向同流派已习得该技能的人学习

技能名称	属性	学习方法
クエイクソ-ド	地	向同流派已习得该技能的人学习（需要チカラ达到130）
ア-スゲイタ-	地	DD杯战斗优胜后在寝所向バグウェル习得（需要チカラ达到190）
水の剑	水	在国民或者ロモの游学舍老师那习得
岚の剑	水	向同流派已习得该技能的人学习
アイスブレ-ド	水	向同流派已习得该技能的人学习
コルドジェット	水	向同流派已习得该技能的人学习（需要ココロ达到130）
シ-ホ-ス	水	DD杯战斗优胜后在寝所向バグウェル习得（需要ココロ达到190）

训练地点	可提升的能力
叹きの崖	力量和精神
光の川边	精神和速度
バスの砂浜	速度和力量
风流派训练基地	速度
地流派训练基地	力量
水流派训练基地	精神
图书馆のはしご	力量和精神（只能在幼年期使用）

可采集的物品

在游戏中，玩家获得各种道具、材料的途径除了工作和购买外，大部分的素材还可以在特殊的地点采取，其中不乏一些比较贵重的稀有素材，以下是可以采取的物品素材一览。

素材名称	种类	效果	采取地点	采取日期
ポワンの花	花	送给异性提升好感度	西の辻/バスの砂浜通り/洞窟前通り/メイビ通り(北或南)	不限
レムの花	花	同上	同上	不限
セシリアの花	花	同上	同上	不限
龙想花	花	同上	同上	不限
イコの实	果实	料理使用的素材	シ-ラル港前/シ-ラル通り/いにしえの广场	不限
ブ-ロの实	果实	同上	同上	不限
ノミカの实	果实	同上	同上	不限
宝珠の果实	果实	同上	同上	不限
レスト草	草	料理使用的素材	东の辻/崖前通り/メイビ通り(北或南)/西の辻/テト海岸通り/シンザ-通り(南或北)	不限
ヒ-ラ草	草	同上	同上	不限
リハ-ブ草	草	同上	同上	不限
ラフィア草	草	同上	同上	不限
マル茸	茸	料理使用的素材	シンザ-通り(南或北)/东の辻/崖前通り/テト海岸通り	不限
シジ茸	茸	同上	同上	不限
ウロコ茸	茸	同上	同上	不限
女神のこしかけ	茸	同上	同上	不限
モトト贝	贝类	料理使用的素材	テト海岸/ルビの浜	不限
イエテル贝	贝类	同上	同上	不限
クラハム贝	贝类	同上	同上	不限
小石	石类	贩卖	叹きの崖/真实の道/天空の道	不限
平石	石类	同上	同上	不限

素材名称	种类	效果	采取地点	采取日期
アラクト石	石类	同上	同上	不限
白曜石	石类	同上	同上	不限
アヨ	垂钓类	料理使用的素材	ほとりの广场/ランスル渡船场	不限
ガリザピ	垂钓类	同上	同上	不限
ボウマス	垂钓类	同上	同上	不限
ダダ虫	虫类	贩卖	西公园/东公园/いにしえの广场	不限
パタン虫	虫类	贩卖	同上	不限
ニジ虫	虫类	贩卖	同上	不限
甲壳王虫	虫类	贩卖	同上	不限
雪玉	雪	同时按下R和○键可以投掷	叹きの崖/真实の道	
海カイの卵	特殊	持有该物品容易让妻子怀孕	ルビの浜	20日限定一日内拾取
海カイの光卵	特殊	比海カイの卵效果更好	ルビの浜	20日限定一日内拾取
☆	特殊	1日之内怎么行动都不会疲劳	ルビの浜或テト海岸	27、28和29日朝时间内拾取
白のラムサラ	特殊	力量速度和精神各上升10，努力和善良上升，但幸福度下降，可以卖高价	ルビの浜或テト海岸	27、28和29日朝时间内拾取
イムの花	花	增加锻炼效果	ルビの浜或テト海岸	27、28和29日朝时间内拾取
いむの石像	特殊	可以做家具	ルビの浜或テト海岸	27、28和29日朝时间内拾取
祸々しいランプ	特殊	拾取后会生病	ルビの浜或テト海岸	27、28和29日朝时间内拾取
ワフランプ	特殊	幸福度上升	ルビの浜或テト海岸	27、28和29日朝时间内拾取
大人の教科书	特殊	成人书籍	ルビの浜或テト海岸	27、28和29日朝时间内拾取
情热のココロ	特殊	妻子的怀孕率上升	ルビの浜或テト海岸	27、28和29日朝时间内拾取



游戏做得很细致，从幼年、成人、工作、恋爱、结婚生子、传宗接代等，各个部分一应俱全，特别是在一些小细节上处理得很好。对比前几作，本作在内容上也提升了不少。游戏的缺点也很明显，玩法单一，继承几代人后基本就没什么兴趣了。画面依旧是像素点构成的，在这个画面质量飞升的年代，很少有玩家能够坚持下去。对模拟养成类有爱的玩家可以尝试一下。

文 半夏 美编 sienna



PSP	AVG	文字冒险・恋爱
风暴恋人 快!		
STORM LOVER 快！！		
D3 Publisher	日版	2012年6月7日
1人	4800日元	无对应周边

《风暴恋人 快！》是PSP平台女性向游戏《风暴恋人》的重制版，本作在原作的基础上CG和立绘都经过重新绘制，剧本和事件也进行了扩张。超搞笑的台词和宛若暴风雨一般的关系发展是本作最大的特色，下面就让我们一起看一下吧。

系统详解

操作简介

按键	作用
×	取消、关闭对话框
□	开启/取消自动对话
△	开启对话记录
○	确定、选择
R	设置之后可进行快进
方向键	选择
START	开启菜单，可进行存/读档、设定等

基本流程

游戏主要讲述了女主人公由于父母工作而转学到一所全新的高校，由于学校校风自由因此培育的学生性格五花八门，游戏的主要目的就是和某个男主角成为恋人并迎来最终结局。游戏分为白天和夜晚两个部分行动，白天主人公可以选择去地图某处，从而触发和男主角的相关事件、打工、学习提升自己等等，夜晚部分则根据女主角行动力可以进行例如和男主角发送邮件、学习、浏览论坛等事情。

地图简介



白天部分的地图主要分为平日地图和休息日地图两个部分，当地图有角色Q版头像标志时表示有事件发生，可以选择进行观看，部分地图有特殊功能，具体功能见下表：

休息日地图	
地点	说明
驿前	车站前，部分约会和事件发生的地点
川原	河边，部分约会和事件发生的地点
ブティック	服装店，时机合适时能够在此购买礼物送给男朋友
アーケード街	商店街，没有事件时可以进行打工
ゲームセンター	游戏中心，没有事件时可以进行打工
学校	学校，没有事件时可以进行自习提升自己数值
喫茶店	饮食店，没有事件时可以进行打工
公园	公园，部分约会和事件发生的地点

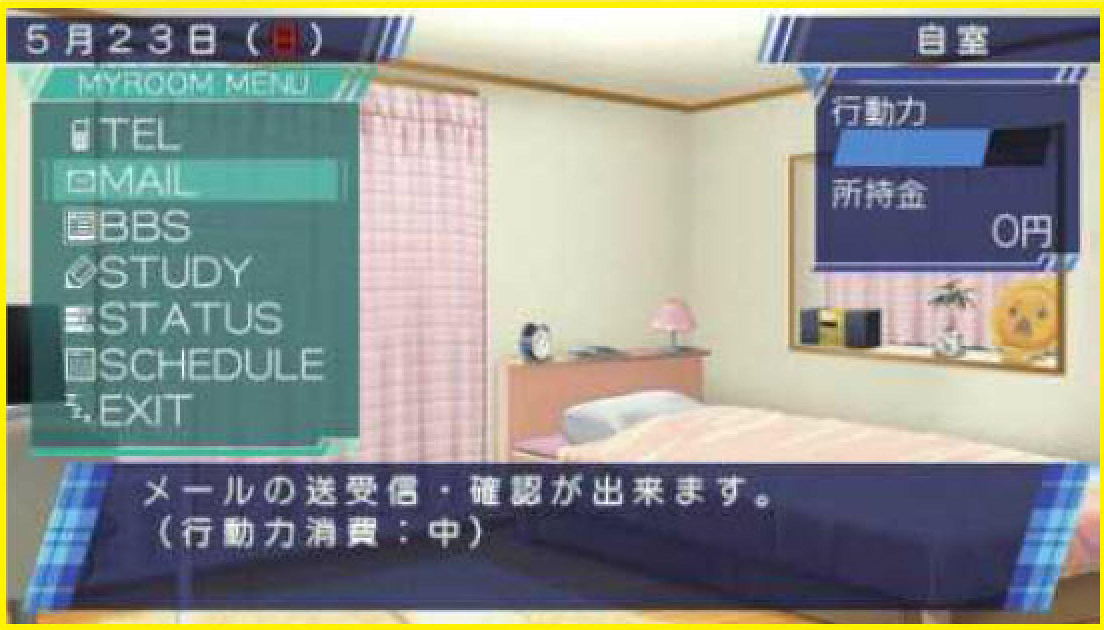
平日地图	
地点	说明
校庭	没有事件时选择之后能够有一定几率参加体育活动提升运动数值
图书馆栋	没有事件时选择之后能够进行自习提升自身数值
一年生フロア	一年级教室所在楼层，部分事件发生的地点
二年生フロア	二年级教室所在楼层，部分事件发生的地点
三年生フロア	三年级教室所在楼层，部分事件发生的地点
屋上	部分事件发生的地点
食堂	部分事件发生的地点
保健室	部分事件发生的地点

夜晚行动

玩家共有行动力为10，在夜晚部分界面右侧以行动力槽表示，可以消耗一定行动力进行发送邮件、学习等行动，另外夜晚有时会接到男朋友的电

话，选择接听能够发生随机事件增加友好度，具体行动选项和消耗见下表：

选项	说明	所需行动力
TEL	打电话，只有周日会出现，且只能打给男朋友	10
MAIL	阅读、回复、发送新的邮件	4
BBS	浏览学校论坛	–
STUDY	学习，提升自身各项数值	3
STATUS	查看自身数据以及和男朋友关系等	–
SCHEDULE	查看日程表	–
EXIT	睡眠，进入第二天	–



打工&礼物



休息日时可以在前文介绍的三个地点进行打工，需要先在没有事件时至少去过两次该地点，第一次去过后在校内论坛查看过该地点八卦，第三次再去就能进行打工，三个地点的工资各不相同，アーケード街失败时收入1000日元，一般收入5000日元，成功时收入10000日元，比较考验运气；喫茶店打工恒定，收入为6000日元；ゲームセンター收入为4500日元会随机让自身数值上升。打工的收入可以用来购买礼物送给男朋友。春夏秋冬每个季节能够送一次礼物给男友，在当时季节没有事件时来到ブティック之后选择叫男友来就能选择送礼，礼物价格在0～20000万日元之间，送给他メガネ、春秋用帽子、夏用帽子、冬用帽子、マフラー的话能够看到他戴在身上，立绘也会因此发生改变，如果想让他摘掉，只要去菜单中“COORDINATE”一项设定即可。

关于学业

学校会定期进行考试，可以在晚间活动时“SCHEDULE”一项查看，考试不合格的人需要参加课后辅导，耽误自由行动的时间，想要取得合格需要各项数值达到合格标准，数值可以在晚间活动的“STATUS”一项查看，合格为红色不合格为蓝色，各项数值可以通过学习活动进行提升，学习活动包括晚间消耗行动力进行的“STUDY”以及白天到图书馆、学校等地，需要提前至少去过两次且查看过论坛相关讨论，再去才能提升。另外和女性角色见面有一定几率提升不同的数值，丑木尚美能提升社会、外国语；申谷和果菜能提升运动、艺术；高木三咲能提升国语、理数。部分男性角色例如卯都木悠人，会在考试之前帮主角辅导增加各项数值。



和男主角关系



女主角最初和所有男主角都是认识关系，随着和男主角短信的交流、地图上事件的触发，有一定亲密度后能够发展为“亲友”关系，这时可以选择表白，或者等男主角来表白，接受之后就会和男主角进入恋人时期，如果好感度持续提升就会进入超甜蜜期，超甜蜜期时部分对话时会出现冒着气泡的“笨蛋情侣模式”。但是情侣难免有摩擦，如果放任矛盾增加，不满度增加就会进入倦怠期，有第三者出现，甚至分手，分手后男朋友会成为前男友（元彼），当然也可以挽回，触发3～5次前男友相关事件，就能和其恢复成朋友最后也可以复合。和男主角提升好感度有几下几种方法：触发地图上的相关事件、事件对话选择正确、情感事件选择正确的感情、一起上下学、回复他的邮件、发送新的邮件给他、答应周末邀约、购买礼物。增加男主角不满度有以下几种方法：地图事件有男友却不选择、对话选错选项、拒绝一起上下学、拒绝约会、情感事件选择的感情不正确、触发其他男主角事件。

关于结局

本作和不同角色有多种结局，“恋爱END”需和男主角交往时不满度很低，触发过主要剧情；“普通END”需没有和任何一个男主角交往过而迎来结局；“多人END”需要和六个主角都交往过且分开，分开后又恢复成朋友和相马、犬冢关系也很好就能得到。另外还有隐藏角色、特殊角色结局供玩家探索。

角色攻略

巳城タクミ



声优：三浦祥朗

简介：实际年龄比主角年长1岁却因为留级和主角同一年级，性格飘忽不定，也正因如此让周围的人感到困扰，私生活成谜，看上去像是不良学生，女性人缘非常好，也略微轻浮。

攻略要点：喜欢的约会地点是ブティック，食物是中华，可在女主角最初设定和他喜欢一样的。8月25日ゲームセンター的情感事件选择“怒”，其他情感事件选择“笑”。

御子柴恭介



声优：寺岛拓笃

简介：主人公同班同学，虽然有点莽撞，但是是个认真的人，学习成绩在年级前列，和会长悠人一起行动的时候比较多，并称“KY组合”，喜欢音乐。

攻略要点：喜欢的约会地点是公园，食物是和食，可在女主角最初设定和他喜欢一样的。公园的情感事件需选择“悲”，アーケード街的两次情感事件需选择“笑”。

酉水司



声优：安元洋贵

简介：主人公的班主任，文武双全的万人迷教师，能够将人引上正路的天生教育者，性格冷静成熟也十分温柔，但是也正因为太过温柔而略显弱气，不擅长强迫他人，是学校茶道部的顾问。

攻略要点：喜欢的约会地点是公园，食物是和食，可在女主角最初设定和他喜欢一样的。除了食堂以外的情感事件都选择“笑”，食堂的情感事件选择“悲”。

卯都木悠人



声优：羽多野涉

简介：女主人公的前辈，学生会会长卯都财阀继承人，从小生活在上层阶级，对庶民生活完全不了解，学习成绩优秀，擅长钢琴，几乎完美无缺的人。

攻略要点：喜欢的约会地点是映画馆，食物是洋食，可在女主角最初设定和他喜欢一样的。公园和走廊的情感事件都选择“笑”。

辰原奏矢



声优：宫野真守

简介：主人公的同班同学，经常凭自己第六感做事的冲动型，有自己的乐队，也因此而在前辈后辈中都很有人气，被视为下一任学生会长候补，不是很擅长学习。

攻略要点：喜欢的约会地点是海，食物是中华，可在女主角最初设定和他喜欢一样的。在校庭的情感事件需选择“惊”，喫茶店需选择“悲”，其他选择“笑”。

猪狩澪



声优：浪川大辅

简介：主人公的前辈，非常沉默，存在感薄弱的人，非常喜欢美食，经常说着前言不搭后语的对话，令人捉摸不透却十分犀利。

攻略要点：喜欢的约会地点是水族馆，食物是和食，可在女主角最初设定和他喜欢一样的。他没有情感事件，注意触发其他事件提升好感度就好。

寅谷立夏



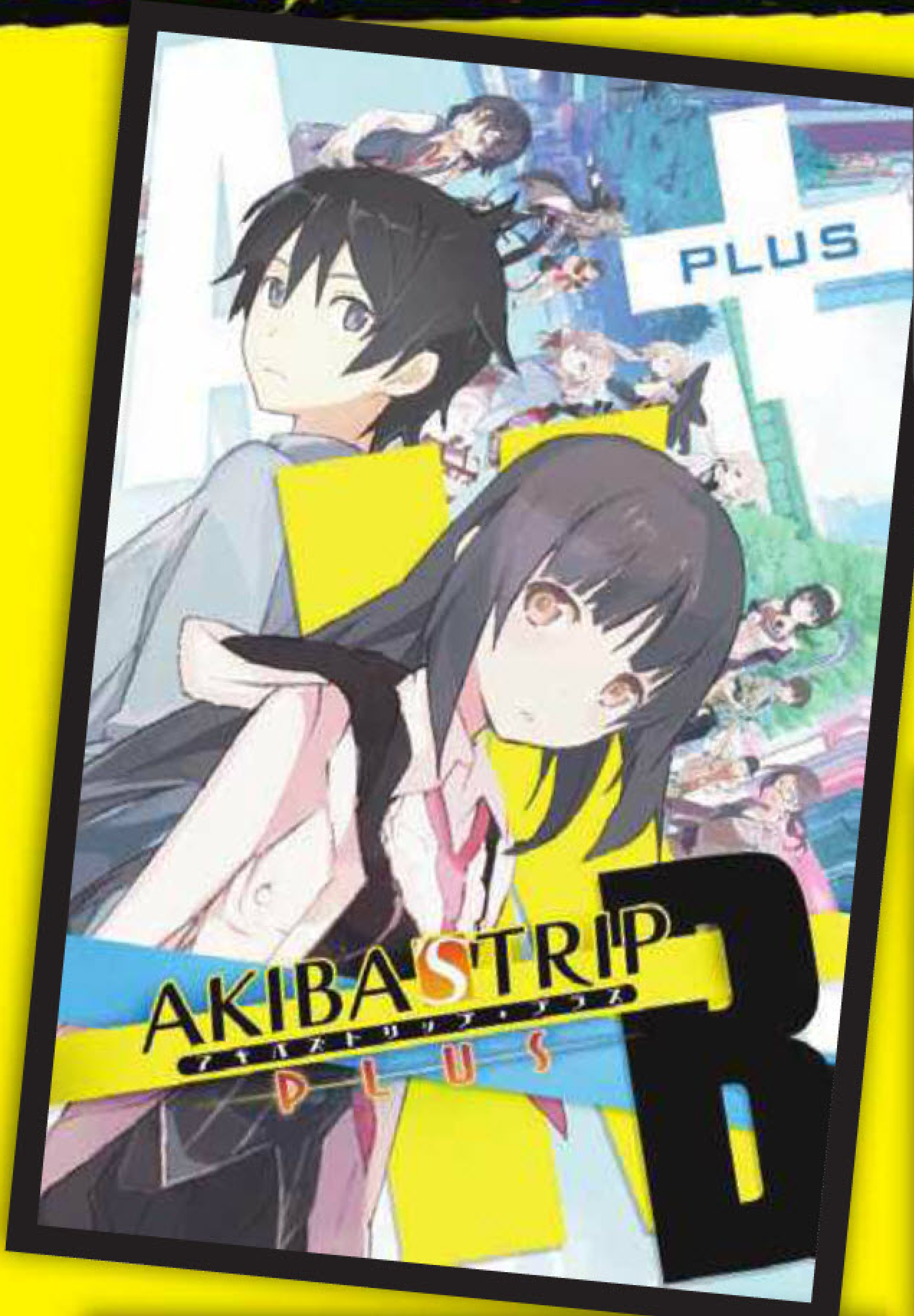
声优：梶裕贵

简介：主人公的学弟，超级可爱的孩子，善于玩弄对方心情的小恶魔，会用委屈的笑容让大家都宠着他，十分会撒娇。

攻略要点：喜欢的约会地点是游园地，食物是洋食，可在女主角最初设定和他喜欢一样的。在学校的情感事件需选择“悲”。



游戏的对话十分好笑，让人沉浸其中，情节也很甜蜜，全新绘制的CG和立绘更加精细，添加的剧情也使游戏更加丰富，推荐给喜欢乙女游戏的玩家尝试。



PSP　A・AVG　动作冒险

秋叶原之旅 加强版		
AKIBA'S TRIP PLUS		
Acquire	日版	2012年6月14日
1人	3990日元	无对应周边

时隔一年，《秋叶原之旅》经过修改、加强之后再度与玩家们见面。游戏讲述了拥有吸血鬼之血的主角通过自己的判断，在人类和吸血鬼战线之间做出选择，奔波辗转于秋叶原的故事。

操作说明

按键	说明
方向键	移动视角/选择地点（大地图）
滑杆	角色移动/选择地点（大地图）
□	中段攻击/骚扰（非战斗时）
△	上段攻击/骚扰（非战斗时）
○	下段攻击/对话（非战斗时）
×	跳跃
L	战斗时拿出或收起武器
R	防御/视角复位
SELECT	使用照相机（非战斗时）
START	调出菜单

菜单简介

番号	说明
1	查看角色情报
2	社交网络，关于游戏里的一些内容都会在这里集中讨论
3	查看已获得道具图鉴
4	查看任务
5	查看邮件
6	相机
7	查看游戏系统知识
8	查看或使用道具
9	设定



脱衣

脱衣是本作的核心系统，无论对方是人类还是吸血鬼都可以实现脱衣这一动作，只不过将吸血鬼的衣服脱完后他们会炭化，而将普通人的衣服脱光后他们会摆出害羞的姿势后逃走。对方的服装分为可脱和不可脱，这一点可以在照相模式里进行确认，可脱的服装脱掉后归自己所有，不可脱的服装会以撕碎的方式从对手身上强行拆除，自然也就无法获得。在部分商店里购买了脱衣指南（技能书）后，可脱的服装类型也会随之增加。

照相模式

在非战斗状态下按SELECT键可进入照相模式。长按△键可以锁定距离较近的人物，此时可以看到此人物穿着的衣物的名称，黄色代表可脱，红色表示不可脱。剧情推进到一定程度后，照相机搭载可辨别吸血鬼的能力，按○键为照相，不过吸血鬼是不会出现在相片里的，这也是辨认吸血鬼的惟一方法，通过照相发现吸血鬼后就可以和它们对话并进入战斗。每次照相后需要进行一段时间的充电，充电期间虽然也可以照相，但无法辨别吸血鬼。

战斗

游戏中几乎可以和所有人进行战斗，如果是吸血鬼可以通过照相的方式来进入战斗，普通人的话可以通过按□或△键进行骚扰来触发战斗，在战斗中攻击到路人时，大部分人也会立刻参与战斗。游戏中的路人分为秋叶原市民、NIRO和吸血鬼三大势力，如果频繁攻击一类人，他们的好感度就会降低，秋叶原市民看到主角就会逃跑，而NIRO和吸血鬼则会主动对主角出手。在战斗时首先要通过上、中、下段攻击来破坏对应部位服装的耐久度，当服装变红时会有对应按键的提示，这就表示可以脱衣了，此时长按对应按键主角就会做出脱衣的动作，命中敌人后就可以成功脱衣了。当对手有多处服装耐久度比较低时，成功脱衣后会进入连锁脱衣模式，对应的按键会以比较快的速度从4个方向往画面中央移动，最终合体为一个按键，在这个按键完成合体前或者在合体的瞬间正确按下后就可以继续脱衣，按键合体的时间比较快，相当考验玩家的眼力和反应速度。



店铺

游戏以现实中的秋叶原为舞台，其中的各种店铺在现实世界中都有对应的原型，这次的加强版更是收录了2012年秋叶原街道的实景，这也是本作吸引阿宅们游玩的一大理由。在游戏中，店铺里主要贩卖的是各种服装和道具，其中可以脱掉对应人群衣服和各种攻击型技能书要优先购买。技能分为素手、片手和双手，前期钱比较少的情况下建议先精通其中一种，然后换上对应的武器来作战，这里推荐速度较快、攻击距离远的片手。

防御反击

在战斗中，R键是防御，除了脱衣以及蓄力型技能攻击外，其他任何段位的攻击都可以完全避开，在高难度游戏下，普通攻击基本是无法命中敌人的，而为了避免被敌人打到，我们也必须长期进行防御，这样一来势必就会形成对峙的状态，因此用好防御反击这个技巧就非常关键了。普通攻击都有上、中、下段之分，在闪避开对方的攻击并适时按下对应段位的按键的话就能发动防御反击，在对方装备的耐久度较高时为普通攻击，装备耐久度低到可以直接脱掉的情况下则直接发动脱衣攻击。不同武器各个段位的攻击方式有较大区别，需要适应一段时间，不过一旦熟悉之后，基本可以全程无伤通关，当然遇到对方使用蓄力攻击还是要及时躲开，同时我们也可以利用防御不能的蓄力攻击来对付高难度下的敌人。

服装

游戏中服装的种类非常多，部分服装可以在店铺里购买，但大部分都需要从别人身上脱下来，当然这需要先学会针对各类型角色的脱衣技巧，否则脱衣时只能将服装撕成碎片。服装除了好看外，也相当于主角的防具，每件服装都有防御力这一概念，可以使用特定的道具让服装或武器升级来提高质量，在普通难度下，防御力提高后即使面对最终BOSS也毫无压力。

强化装备

在游戏中，可以使用特定的道具来强化武器和服装。用于强化装备的道具除了可以通过斗技场、完成任务来获得外，还可以将已经强化过的武器卖到“里通り”的“ジャンク屋”，然后就可以在这里买到武器或服装的强化道具。



妹妹的房间

游戏进行到一定程度时会开启妹妹的房间，在这里玩家可以把获得的服装让妹妹进行试穿，然后自己从多方位、多角度欣赏，当然这一切都是建立在金钱的基础上。一开始妹妹的好感度较低，但只要不断给钱（让妹妹试穿衣服或直接给钱都行）就能慢慢提升妹妹的好感度，最后甚至还可以达成妹结局。



警察

部分街道有警察四处巡逻，如果在警察面前战斗会被逮捕，直接攻击警察会遭到反击。警察的攻击力非常高，前期和警察战斗几乎等于找死，服装被破坏到一定程度后就会被逮捕，之后需要缴纳罚款。

斗技场

与“屋上”的下仆对话，选择“ご所望です”就可以进行斗技场的挑战了，每次挑战需要连续打倒三个敌人，完成挑战后斗技场等级提升，并且可以获得金钱奖励。A级以上难度的敌人攻击力非常高，基本被碰到一下衣服就被打成可脱状态了，因此准备些道具再来挑战比较保险。斗技场完成高等级挑战后的奖金数额非常庞大，是赚钱的好去处，每完成一次挑战后需要离开“屋上”再重新进入才能进行下一个等级的挑战。

分支任务

流程进行到一定程度后开启分支任务系统，在“里通り”左侧巷子里的情报屋那里便可以接受分支任务，一次最多可接三个任务。完成任务后不但可以获得金钱和道具奖励，对应势力的好感度也会增加。

与前作的不同之处

1.剧情对话全语音化。
2.脱光衣服时的羞耻音数量增加。
3.双胞胎偶像的新曲《VANITY VAMP》以动画的形式在游戏中呈现。
4.街道采用了最新的实景，“SEGA秋叶原店”等设施在游戏中出现。
5.部分角色的3D建模进行了修改，更加接近其2D形象了。
6.分支任务数量在前作的2倍以上。
7.增加了服装和武器的数量，具体为服装增加95种，武器增加16种。
8.追加了新难度“ホリックモ–ド”（需要“ヲタク”通关后出现），这个难度下主要登场角色的装束全部采用新颜色，敌人的强度非常高，可以轻松秒杀不强化装备的主角。
9.读盘时间缩短、人数较多时战斗不再出现拖慢现象。
10.主要角色追加专属战斗动作。
11.追加UFO抓娃娃机、IT魔女射击等迷你游戏。
12.新加入了图鉴功能，玩家可以随时查看已经收集到的武器和服装。此外，还可以将自己喜欢的单独挑出来加入到收藏目录方便查阅。
13.《秋叶原之旅》的DLC内容初期开放。
14.装备最大强化值由前作的99变为999。
15.前作中不怎么好用的范围攻击在本作中得到了改善。



游戏内容和前作基本相同，不过前作中比较严重的问题在这次的强化版中都得到了良好的改善，加上主线流程全程语音，让游戏玩起来更有代入感。新增的极限难度可以用变态来形容，对玩家的耐性和操作都是严峻的考验，定能让你体会到一失足成千古恨的心情。

游戏一品轩

收罗近期精品三线游戏

栏目主持：LIKY

文 翔Starry、Civily练

《勇者斗恶龙X》预定于2012年8月2日发售，相信很多玩家都已经知道，但是小C偶然看到新闻说当天还会发售一款爆可爱的史莱姆键盘！除了超薄和清爽的颜色外，功能键上的12个立体的史莱姆才是真正的亮点，我能想像在打字时一排史莱姆对着你笑是一件多么好玩的事情，虽说觉得实用价值不高，但是还是忍不住啊！

本辑游戏推荐 幽深迷宫中有什么在等着你？

冬宫哥特 沃尔姆·扎基尔与暗之仪式

エルミナージュ ゴシック ~ウルムザキールと暗の仪式~

◆Starfish◆RPG◆日版◆容量：870MB

“《冬宫》系列”是Starfish的看家作品，虽说以往只在一些特定的骨灰级玩家中有着影响，不过近几年该系列在PSP和NDS两个平台接连推出新作，让更多玩家见识到其高自由度和丰富的内容，而个性分明的角色设定也是深入到了大家心中，近日其系列的最新作登陆到了PSP平台。故事讲述了大陆东方有一个名为伊什玛格的国家，有流传谣言说离城中很远的一个洞窟中有魔物出没，许多人一去不返，担心谣言会蛊惑民心的国王为确认事情的真相而组建了调查队。本作的2D画面相对前作有一些小变化，主要是风格更偏向于欧式，有点歌特风的感觉，特别是在城市画面非常细腻（个人觉得超越不少以画面见长的文字冒险游戏）。游戏主要分为城镇和迷宫两个大的部分，城镇应该算是玩家的大本营，玩家可以在这里的酒馆组织冒险队伍或在商店整理装备，如果想出门进行冒险，那么不妨到城堡里接受委托后进入迷宫。迷宫探险是本作的主体且是精华所在，从地图也可看出整个迷宫是由方块组成的，玩家将以第一人称视角走格子的方式进行探索，在迷宫中安全是第一要点，落石、传送点、隐藏门等各种机关陷阱一应俱全，特别要注意的是不要乱踩传送点，因为不少是单向传送的，如果一旦被传到迷宫深处遇到高等级怪兽就只有等死的命。而在迷宫中打怪也颇有技巧，本作一共有8个种族、16个职业可供玩家自主选择，玩家需要合理组合才能应付每一场战斗，除了基本的属性相克外，敌人也有个体特性，比如用物理攻击一些软体敌人的效果会打一定折扣，而用魔法更能起到好的杀伤效果。总的来说本作依然保留了“《冬宫》系列”的经典要素，但相对前作游戏的变化不是很大，而复杂的系统和较高的难度会让一些新手玩家望而却步，不过优秀的素质还是很值得喜欢迷宫冒险的玩家尝试。



▲这个村庄油画感十足啊。



▲看起来似乎是一场硬仗。

推荐给：迷宫游戏爱好者·系列游戏的粉丝

说明：8款推荐游戏的推荐程度按排列顺序依次递减，PSP游戏由于压制或精简会造成较大的大小差异，“容量”一栏数据仅供参考。

恋爱拼图

Jigapix Love Is

◆Zushi games◆PUZ◆欧版◆编号：6038

拼图对许多人来说都是一个非常有趣的挑战，实体的拼图往往价格不菲，在拼完后虽然很有成就感，但却很少会有再重复玩的动力，而这款内容丰富且不占空间的拼图游戏能让你玩个够。本作分为了爱、家庭、动物等主题，每个主题中都收录了好几十个拼图，画面都以温馨风格为主。开始游戏前玩家可以对拼图块数、是否旋转等选项进行设置，比如拼图块数最低12最高48，其数量直接决定了游戏的难度，而旋转更是对玩家的空间想像能力有着极高的要求，稍显不合理的是游戏中必须用触控笔点选某一个拼图后再按A才能进行旋转，实际操作并不方便。此外，随着游戏的深入主菜单中EXTRA模式中会有很多内容解锁，玩腻了传统的正方形拼图还可以到这里来挑战一下“无规则多边形”的拼图。虽说玩法很简单，但本作丰富的内容让耐玩度提升不少，喜欢拼图的玩家不要错过。

推荐给：无聊想打发时间的玩家·拼图爱好者



▲完成率百分之百！

Phi Brain 羁绊之谜题

ファイ ブレイン～绊のパズル

◆Arc System Works◆AVG◆日版◆容量：248MB

动画《Phi Brain 神之谜题》是2011年播放的一部原创动画，该动画引入了“围绕谜题战斗”这一新概念，在观众中引起了极大反响，而近日该动画被改编成了一款解谜类游戏，并以《羁绊之谜题》的名字推出。本作延续了原动画风格，并在观众所熟知的角色形象上进行了细化。游戏故事模式总共有7个关卡，每关都有一个正统迷宫，除了探索外一路上还有许多谜题需要解决，同行的角色有时能给予提示或延长剩余时间等效果，而这些效果与他们之间的友好度息息相关。本作的谜题涉及各种知识，比如第四关的“Cross Number”谜题，玩家需要在一张充满了运算符号的地图上填入备选的数字，让每条边算出的答案都为10，不过数字只能用一次，在有限的时间里小C多次都挑战失败，总是很难照顾周全每一个边。此外，随着游戏进行玩家还可以解锁成就模式中的CG、剧本、人物背景等相关资料。虽说本作是一款动漫改编类游戏，但是丰富的解谜要素也值得喜欢解谜的玩家一试。

推荐给：解谜类游戏爱好者·原动画的粉丝


▲这个谜题让人有点摸不着头脑。

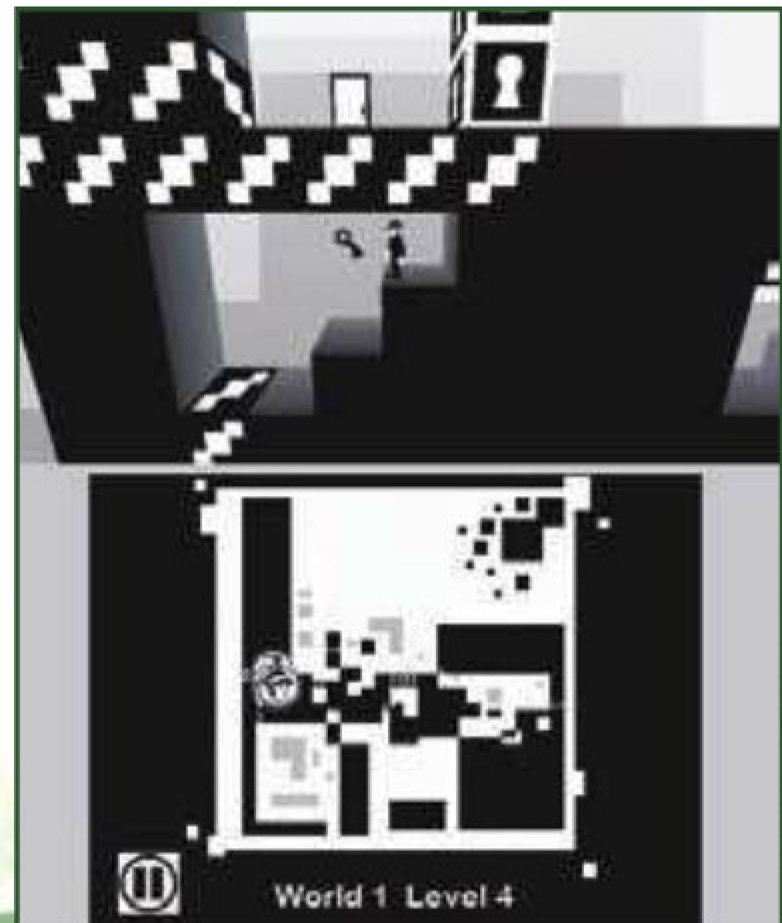
替换世界 黑与白的迷宫

Shifting World

◆Aksys Games◆PUZ◆美版

一款好的益智类游戏总是不能缺少一个有意思的Idea，无论是空间压缩还是时间转换总能给玩家一个新的代入体验，而Aksys在近日推出的这款游戏玩起了黑白概念。本作的世界处于一个重力混乱的空间，一开始有一些类似于漫画的简单剧情介绍，正式进入游戏后玩家可以在上屏操纵一个走路姿势很像马里奥的小人，而其目的就是通过黑白空间的不停转化找到关卡出口的钥匙，比如在黑色的平台上按下转换键玩家会被吸入到白色空间，以往不是平台的空间会变成平台，而本是平台的空间成为玩家新的活动区域，虽说概念很简单，但是本作在玩过最开始的几关后难度开始陡增，建议玩家一定要多多利用下屏的2D地图，光凭记忆力很容易在多转换几次后失去方向感。总的来说本作创意有余，而变化不足，略显单一的游戏模式在连续玩耍后会让人觉得有些枯燥，不过总的来说本作的素质还是很值得肯定的，感兴趣的玩家不妨一试。

推荐给：益智类游戏爱好者·喜欢创意游戏玩家



▲本作的裸眼3D效果还算出色。

法老王的诅咒

Emily Archer The Curse of King Tut's Tomb

◆Mastertronic◆AVG◆欧版◆编号：6024

本作是一款以埃及法老故事为背景的冒险类游戏，故事讲述了主角阿彻夫人应朋友之邀赴埃及鉴赏旷世奇珍，但之后她的朋友却遭人谋杀，珍宝也被窃取，而玩家需要揭露谋杀的真相并搜寻失踪的珍宝。本作的画面看起来并不像是手绘，但是光线的合理渲染让场景看起来栩栩如生，虽然根据单词找物品的主线看似有些老套，但是本作变换了以往单纯寻找思路，比如“Person”这个单词的解法并不是单纯的一个人，可能是暗示某一个人影或某一张人的画像，而类似的暗示在游戏中比比皆是，并且很多物品都隐藏得很诡异，难度超高，而且画面右上角提供的5次提示非常有限，小C在其中一个室内场景卡了足足有二十几分钟才把一张地图找到。虽说本作很难，但还好中间穿插了一些轻松有趣的小游戏来发展剧情，不然脑细胞都会被全部杀光，而这些小游戏在主菜单界面还可以按章节单独玩耍，喜欢解谜游戏的达人不妨尝试一下本作。



▲在这么繁复的场景里找东西真是个苦差事。

推荐给 对埃及探险故事感兴趣的玩家・解谜游戏爱好者

约瑟芬酒店 博格碎片

Josefine Hotell Skrotenborg

◆Krea Media◆ETC◆欧版◆编号：6015

本作是一款来自挪威公司的小游戏合集作品，游戏的主线是一只小兔子在岛上度假时觉得无聊产生了冒险的想法，玩家于是会跟随它展开一段冒险，冒险内容主要是满足岛上客人的一些要求并解开遭遇的各种谜题。本作的画面虽说不算非常精细，但是充满了儿童卡通风格，也给人一种清新的感觉。岛上有码头、酒店、火山、嘹望台等地点，玩家在不同时间到不同的地点都会发生剧情并触发相关的小游戏，比如在火山会有一个焚烧炉游戏，玩家需要把传送带上各式各样的物品分类放进不同的炉进行焚烧，烧对了炉子上的能量值会有所上升，如果错把玻璃放进烧纸的炉子会爆炸并导致能量直线下降。除了玩游戏的地点，岛中央的酒店还住着各式各样的可爱动物，玩家可以在这里获取冒险的线索或听取其他动物对你的评价。作为一款合集作品本作内容还算丰富，但是主线流程稍显短，让人觉得有些仓促，喜欢小游戏的玩家不妨尝试一下本作。



▲从望远镜中找到了什么呢？

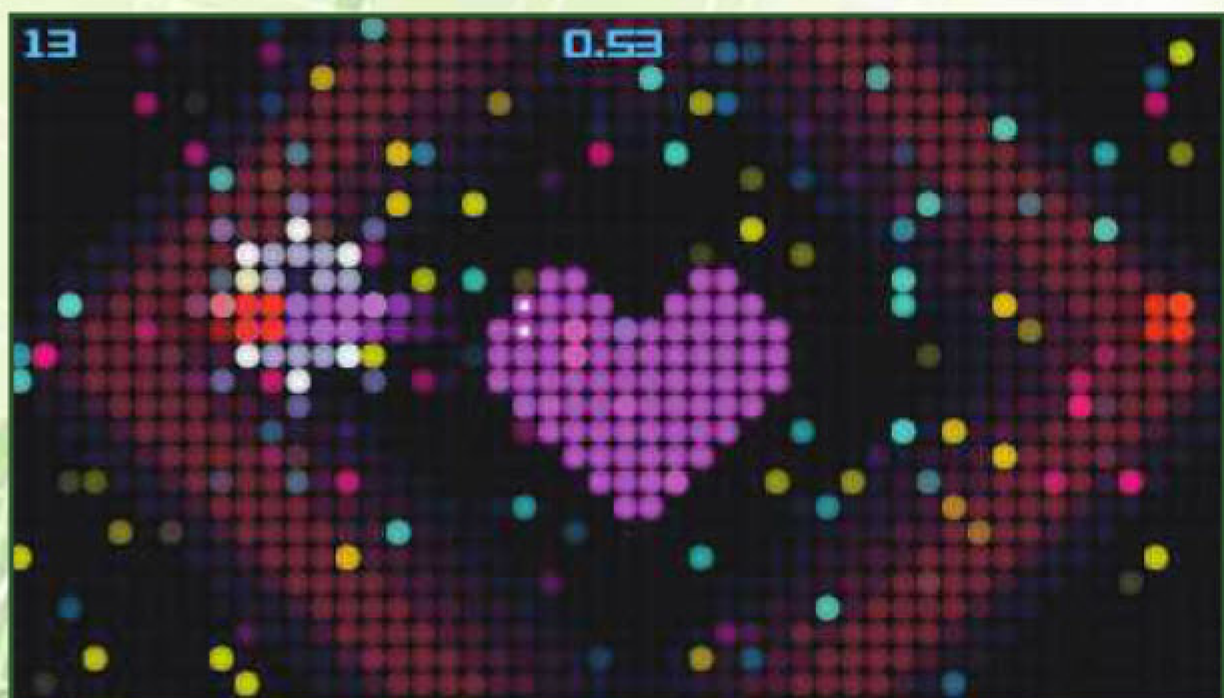
推荐给 小游戏爱好者・喜欢益智游戏的玩家

万花筒

Kaleidoscope

◆iSquared Games◆PUZ◆美版◆容量：225.3MB

万花筒会给人带来五彩斑斓的景象，所以相信玩家们看到本作名字就知道一定和色彩相关，不过小C在玩过本作后却感觉本作的表达方式有点抽象，如果不看游戏的“HELP”实在很难领悟其中的玩法。最让小C吐血的是本作的游戏来得太直接，一开始没有丝毫说明，直接就出现一个很多没有规则色块的界面，按下方块和圆圈会从左右方向分别射出绿色的子弹，而打中移动的紫色小块后画面中就会出现一些大色块，但如果打到中心，那么那些紫色的小块就会消失，所以在规定时间内只要能尽量多地打中紫色小块就能组成一幅五彩的画。除此以外，游戏中还有类似音乐游戏的“心跳万花筒”、“线条万花筒”等玩法，虽说伴随着快节奏的音乐确实能让人玩得非常High，但是它们的玩法都需要玩家自己摸索，如果玩家对色彩感兴趣不妨尝试一下本作。



▲这个心跳关卡有够绚丽。

推荐给 对色彩敏感的玩家・喜欢万花筒的玩家

享受故事 丑小鸭

Tales to Enjoy The Ugly Duckling

◆Enjoy Gaming◆ETC◆欧版◆编号：5996

最近在NDS平台非常流行对经典童话进行改编，而本作就是根据经典故事《丑小鸭》改编而来的一款游戏电子书。游戏的画面风格非常可爱，不过在人设和场景方面却并不给力，有的场景甚至透视都存在问题。作为一款游戏形式的电子书，主打的阅读模式自然不差，玩家可以在其中分场景来体会故事，虽说游戏的画面一般，但由于在许多细节上加入了动态效果，让整个场景显得活灵活现，再加以全程语音，完全能充分调动玩家的阅读积极性。此外，在场景中还穿插了与主题相关联的小游戏，虽说拼图、找茬的形式有点老套，但是也算能起到一定的调剂作用。总的来说用本作与书本动画的体验有着很大的不同，玩家可以方便的控制故事节奏，家里有小孩的玩家不妨用本作来提升一下儿童对阅读的兴趣。

推荐给：低龄玩家·喜欢童话的玩家



▲游戏的画面实在是很平淡。

一品短消息

PSP短消息

●轻松可爱的文字冒险类游戏《我的妹妹哪有这么可爱 携带版》近日发布了简体中文版，除了在读取档案时偶尔会有BUG外，游戏内容的汉化质量不错，粉丝们不要错过。

●SEGA推出的RPG作品《光明之刃》在近日发布了完美汉化版，期待已久的玩家不要错过该版本。

●由知名推理小说家我孙子武丸监修的推理冒险类《炸弹 占卜》近日登陆到了PSP平台，游戏讲述了女主人公在接到占据主题公园的布偶玩具的爆破预告后，一边挑战谜题一边与身边风格不同的帅哥们展开恋爱的故事。

●由之前曾经参与《尤歌朵拉联盟》等作品开发Sting公司的策略大作《奥丁之枪 魔枪军神与英雄战争》在近日推出了美版。游戏中将会以“伽尔甘蒂亚帝国”的民族纠纷为背景，描述了手持魔枪“奥丁之枪”的少年玖利欧·拉格维尔与贵族少女阿丽萨之间所发生的纠葛故事。



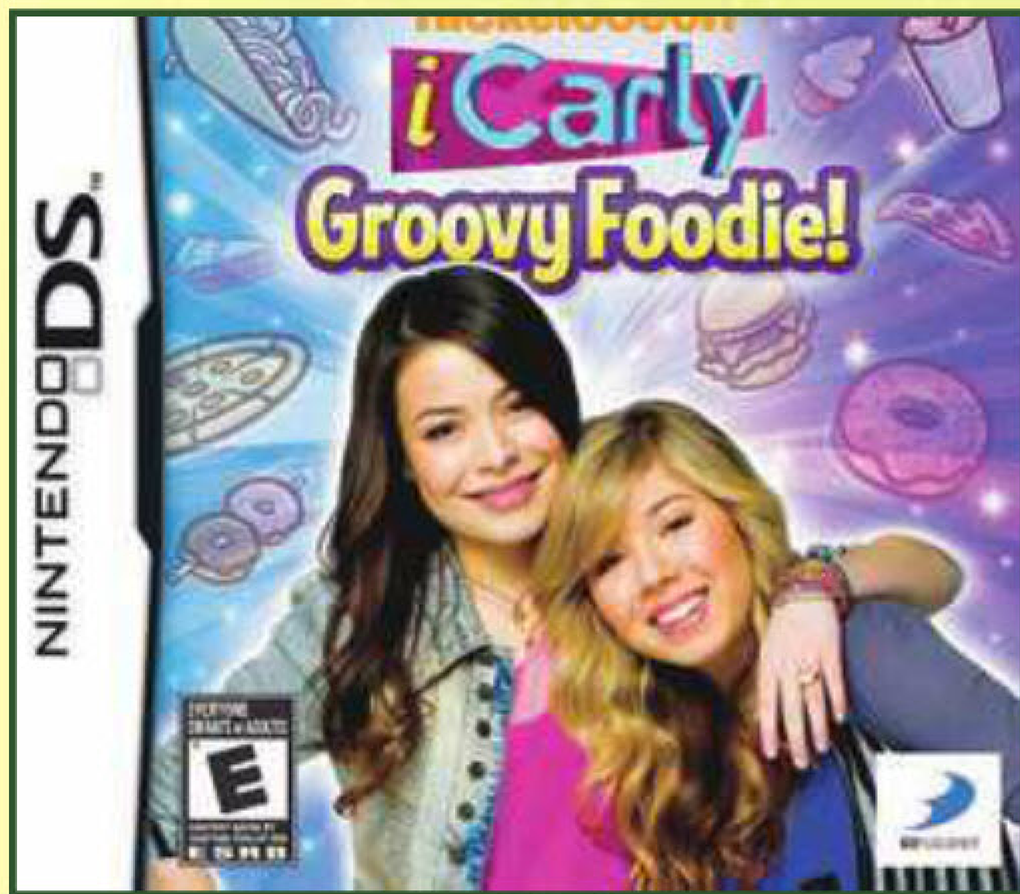
▲镇定下来，解除炸弹恐慌！

NDS短消息

●O-Games近日推出的《女生专属》是一款内容丰富的模拟养成类游戏，在本作中玩家除了可以养宠物、设计寝室外，还可以打造属于自己的可爱店铺做生意，在整个过程中学到许多关于女生的知识。

●“《爱卡莉》系列”的最新作《爱卡莉 最佳美食家》（iCarly Groovy Foodie）在近日推出。相对前作本游戏更加强调趣味性，收录了更多高素质的小游戏，弱化了探索剧情时耗费的不必要时间，系列游戏的粉丝不要错过。

●任天堂的跨界策略游戏《口袋妖怪+信长之野望》在近日推出了美版。



▲这次小姐妹们将经历什么样的趣事呢？

近日跟风在学小吉他“尤克里里”，虽说老师一再强调这个很好学，非常简单，但是我的大手始终很难把那些小得可怜的品按稳，现在勉强能弹个《小手拉大手》的前奏，感觉真的很小清新呢。



GAME CULTURE CHANNEL
游戏文化频道

各位读者朋友们大家好，“游戏文化频道”又同大家见面了，这次我们要探讨的话题是与3DS的满分神作《新·光之神话 帕尔蒂娜之镜》有关。这款游戏是目前日本媒体评出的3DS上惟一的满分游戏，也是笔者个人心目中迄今为止最好的3DS游戏。遗憾的是，该作的销量很一般，到截稿日为止日本地区销量不过30万套，这可能有些辜负制作人樱井政博为之倾注的心血，接下来我们就谈谈它的背景文化知识吧。

文 koflover　编 纸鸢

《新·光之神话》背景文化考证

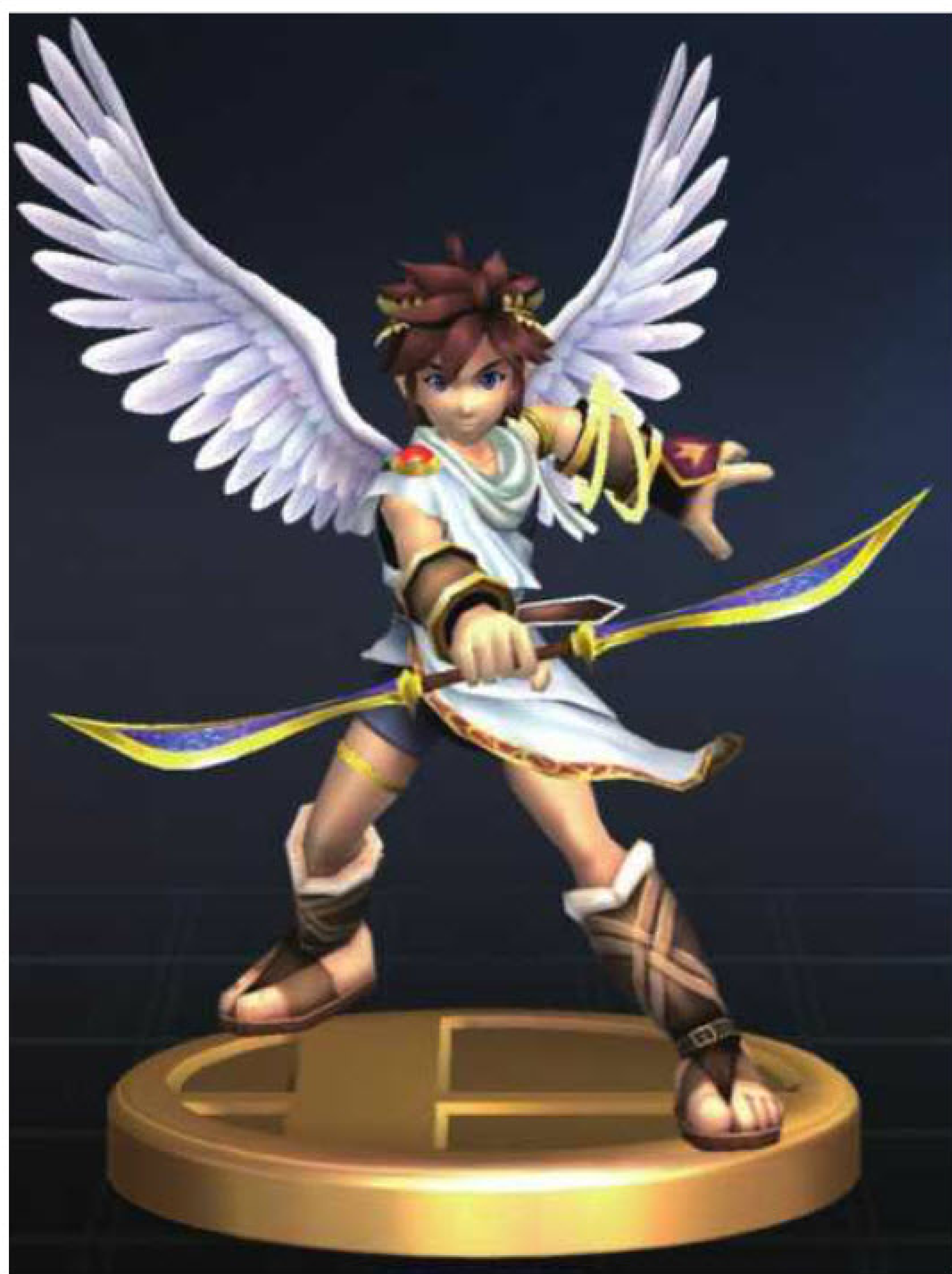
《新·光之神话 帕尔蒂娜之镜》是26年前在FC平台发售的动作游戏《光之神话 帕尔蒂娜之镜》的续作，由于两作的间隔时间太久，所以它们的内容和玩法都存在着极大的差异，惟一共同点恐怕就是相关联的角色和剧情了。当年FC的《光之神话 帕尔蒂娜之镜》也是一款不可多得的佳作，在那个年代带有升级、解谜、装备等要素的动作游戏是极其罕见的，比如我们小时候玩过的《七宝奇谋》虽然也带有一定的解谜要素，但游戏整体素质可要低了不少。像《塞尔达传说》虽然带有一定的动作成分，但它与《光之神话 帕尔蒂娜之镜》这种纯动作游戏还是有很大区别的——尽管它们都是以游戏中的女主角而命名。值得一提的是，《光之神话 帕尔蒂娜之镜》是由游戏巨匠横井军平领衔制作，有绝对的素质保证，虽然它在国内不够有名，但在许多日本和欧美玩家的心目中却是不朽的经典。另外，该系列在GB平台也推出过一款外传作品，只有美版，游戏名称为《Kid Icarus: Of Myth and Monsters》，这款游戏如今可以在任天堂的eShop中付费下载，有兴趣的玩家也可以去尝试一番。



《光之神话》和《新·光之神话》都是以脍炙人口的希腊神话为背景，不过就像大多数游戏和动漫作品一样，希腊神话在游戏中仅仅起到提供素材的作用，对作品的情节是没有任何影响的。下面我们就来介绍下《新·光之神话》中的背景文化内容吧。



皮特（ピット、Pit）



皮特是《光之神话》和《新・光之神话》两作游戏的主角，虽然该系列正篇游戏的数量比较少，但皮特对玩家来说并不算是个陌生的角色，因为他在任天堂的许多游戏中都曾客串登场，算是任天堂旗下的游戏明星之一。在“《任天堂全明星大乱斗》系列”中，皮特的造型出现在游戏的奖杯中，而到了Wii的《任天堂全明星大乱斗X》中，皮特终于成为游戏中的可选角色出场。另外，在GB平台的《俄罗斯方块》和《F1赛车》中，皮特也曾出场为玩家加油助威。



▶GB平台的《F1赛车》。

皮特这个人物在希腊神话中虽然不存在，不过他也有对应的神话人物原型，那就是小爱神厄洛斯（Eros）。厄洛斯这个人物大家可能不是特别熟悉，但说到厄洛斯在罗马神话中对应的人物丘比特（Cupid），相信所有人都会明白。厄洛斯是战神阿瑞斯（Ares）和爱神阿芙罗狄忒（Aphrodite）的儿子，他的形象是一位手持弓箭、拥有一对翅膀的小男孩，这与皮特在《光之神话》的最初造型是基本一致的。需要说明的是，厄洛斯也好，丘比特也罢，他与宗教中的天使没有任何联系，只是因为翅膀的缘故而被不少人混淆。当然了，天使的含义现在不仅仅限于宗教，把丘比特称作“小天使”也并不算错误的说法，包括游戏中的皮特也是以天使的身分出现的。



▶厄洛斯和丘比特是同一个人物，他名字的含义是『欲望』。

帕尔蒂娜（パルテナ、Palutena）

帕尔蒂娜是《光之神话》和《新・光之神话》中的女主角，不过这位女主角并不是可供玩家操控的角色，而是一个彻头彻尾的花瓶。想想“《超级马里奥》系列”的碧奇公主和“《塞尔达传说》系列”中的塞尔达公主，我们对任天堂这种公式化的女主角设定也见怪不怪了。帕尔蒂娜在《任天堂全明星大乱斗》中也曾作为奖杯形象出场过，不过目前还没有成为可用角色，希望未来我们能在3DS或Wii U平台的《任天堂全明星大乱斗》中见到她的英姿。

帕尔蒂娜这个名字也是虚构的，而她

的原型相信许多人一眼都能看出，这就是希腊神话中的智慧与战争的女神帕拉斯·雅典娜（Pallas Athena）。由于《圣斗士》这部漫画的影响，相信许多玩家对雅典娜这个角色都再熟悉不过，以至于在阅读希腊神话时也会自然而然以雅典娜作为主线角色。虽然雅典娜在动漫和游戏作品中大多以正面形象出现（“《战神》系列”除外），但在希腊神话中雅典娜干过的坏事也不少，比如她因为嫉妒而陷害了阿拉克涅（Arachne，蜘蛛女）和美杜莎，把她们由美貌的少女变成了可怕的怪物。值得一提的是，《光之神话》和《新·光之神话》中的美杜莎也是先被帕尔蒂娜变成了怪物，所以美杜莎才要进行复仇，从而就此展开了游戏的故事情节，不过帕尔蒂娜处置美杜莎还算有个正当理由，因为美杜莎对人类比较苛刻。


▶虽然雅典娜在动漫和游戏作品中都青春貌美，但希腊神话中的雅典娜却是不折不扣的『熟女』。

暗黑皮特（ブラックピット、Dark Pit）

暗黑皮特是在《新·光之神话》中初次登场的角色，他是由冥界干部潘多拉利用“真实的魔镜”创造出的角色，用来和帕尔蒂娜手下的皮特对抗。由于后来真实的魔镜被破坏，所以暗黑皮特也脱离了冥界的控制，获得了属于自己的思想和自由。暗黑皮特只为自己的信念而战，一开始与皮特交手是为了和宿敌一决高下，而后与冥界战斗是为了报答皮特的救命之恩，总体来说这个角色还是相当受玩家喜爱的，而且他的BGM旋律也非常动听，令人过耳不忘。

暗黑皮特作为皮特的对立面存在，很像是与天使对立的堕天使，不过暗黑皮特这个角色本身与堕天使并没有直接的关系。其实暗黑皮特的出现也符合任天堂一贯的人设传统，任天堂很喜欢设计一些与主角造型类似但性格完全相反的角色，这样的话不但省去了人设时的构图环节，而且创造出的角色看起来也比较“酷”。在任天堂的游戏中这类角色是很常见的，比如“《超级马里奥》系列”中的影子马里奥、“《塞尔达传说》系列”中的暗黑林克、“《银河战士》系列”中的暗黑萨姆斯、“《星之卡比》系列”中的影子卡比等等。


▲影子马里奥在历代游戏中的身分都不同，在《阳光马里奥》中它是由小库巴假扮的。

美杜莎（メデューサ、Medusa）



美杜莎是《光之神话》中的最终BOSS，而在《新・光之神话》中也是重要的BOSS角色，当玩家在第9章费劲千辛万苦将她打倒时，虽然游戏照例迎来了所谓的结局制作人员名单，但最后随着哈迪斯在狞笑声中把制作人员名单撕破，玩家才发现游戏远远没有结束——原来这不过是樱井政博跟大家开的一个玩笑而已。与真正的邪神哈迪斯相比，美杜莎看上去其实并没有那么坏，至少她还在皮特与哈迪斯交战的关键时刻救了皮特一命，并用自己的生命为皮特争取了足够打倒哈迪斯的时间，从这点来看美杜莎还是值得玩家缅怀的。

游戏中的美杜莎是直接借用了希腊神话中的原型，美杜莎是原海神福耳库斯（Phorcys）的女儿，她与两个姐姐斯西娜（Stheno）和尤瑞艾莉（Euryale）并称为戈尔根（Gorgon）三姐妹。不过关于斯西娜和尤瑞艾莉的描述非常少，而蛇发女妖美杜莎却几乎家喻户晓，她被雅典娜变成怪物后，又被英仙座的珀尔修斯（Perseus）割下了头，从身体中生出了天马派格萨斯（Pegasus）。在希腊神话中，美杜莎是个悲情的角色，而在动漫和游戏作品中，她几乎也都是以反派形象出现，且都用到了她的石化能力。比如“《恶魔城》系列”中，飞来飞去且能使主角石化的“美杜莎之首”就是最令玩家讨厌的敌人之一。

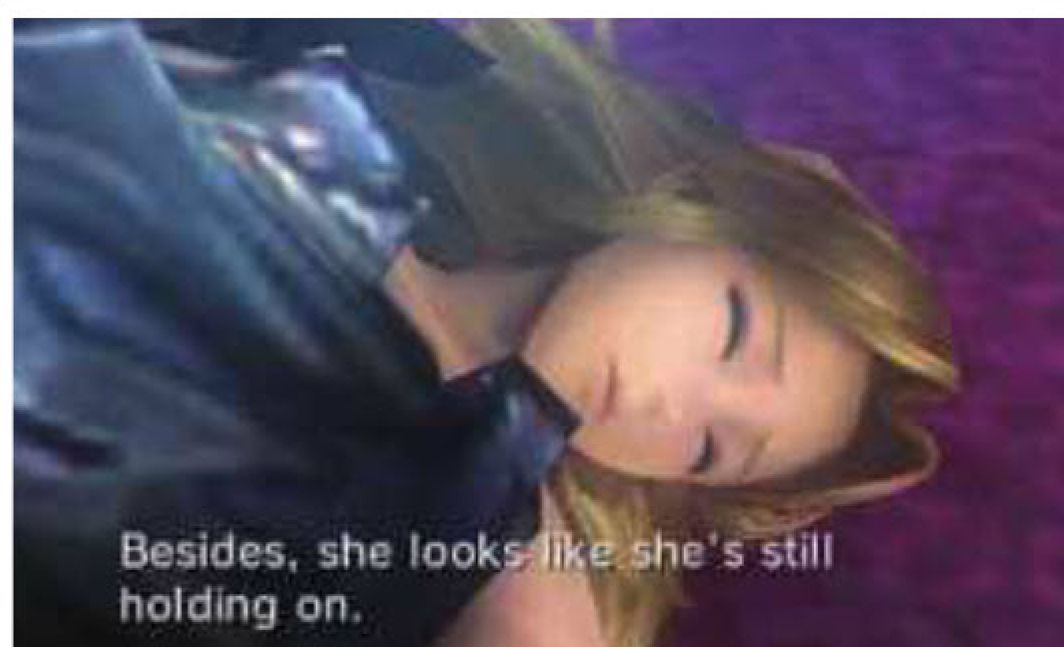


▶把美杜莎之首当作武器的珀尔修斯。

魔王盖纳斯（魔王ガイナス、Dark Lord Gaol）



魔王盖纳斯是《新・光之神话》中第2章的BOSS，本来这副黑暗骑士的作派在各个游戏中屡见不鲜，并没有什么特别之处，但有意思的是，魔王盖纳斯实际上是一位人类女性，而且与大剑壮汉玛格纳（マグナ）似乎还有一定的渊源。游戏中对魔王盖纳斯并没有过多的描述，更没有提及她和玛格纳过去的故事，只有一个魔王盖纳斯被打倒后露出少女面容的镜头。正所谓“千呼万唤始出来，犹抱琵琶半遮面”，也许魔王盖纳斯没有那么多故事，但游戏中却用这种“故弄玄虚”的手法



▲魔王盖纳斯被摧毁头盔后露出的少女面容。

引起玩家的好奇心，相信每一位玩过第2章的玩家都禁不住会问：“魔王盖纳斯到底是谁啊？”

由于樱井政博在游戏中故意抖了这么一个包袱，以至于许多玩家都在拼命寻找这个问题的答案，当然能从樱井本人口中得到回答是最好的。显然，官方还没打算揭晓答案，或者说根本没有准备好相关的人物设定，所以只能由玩家自己去猜测了。魔王盖纳斯这种“盔甲后的少女”的形象设定很容易让玩家联想起任天堂另外一位游戏主角——《银河战士》中的萨姆斯。当玩家的通关时间足够短的时候，就可以在结局画面中见到萨姆斯的真面目，原来藏在盔甲背后竟是这样一位美丽的少女。值得一提的是，





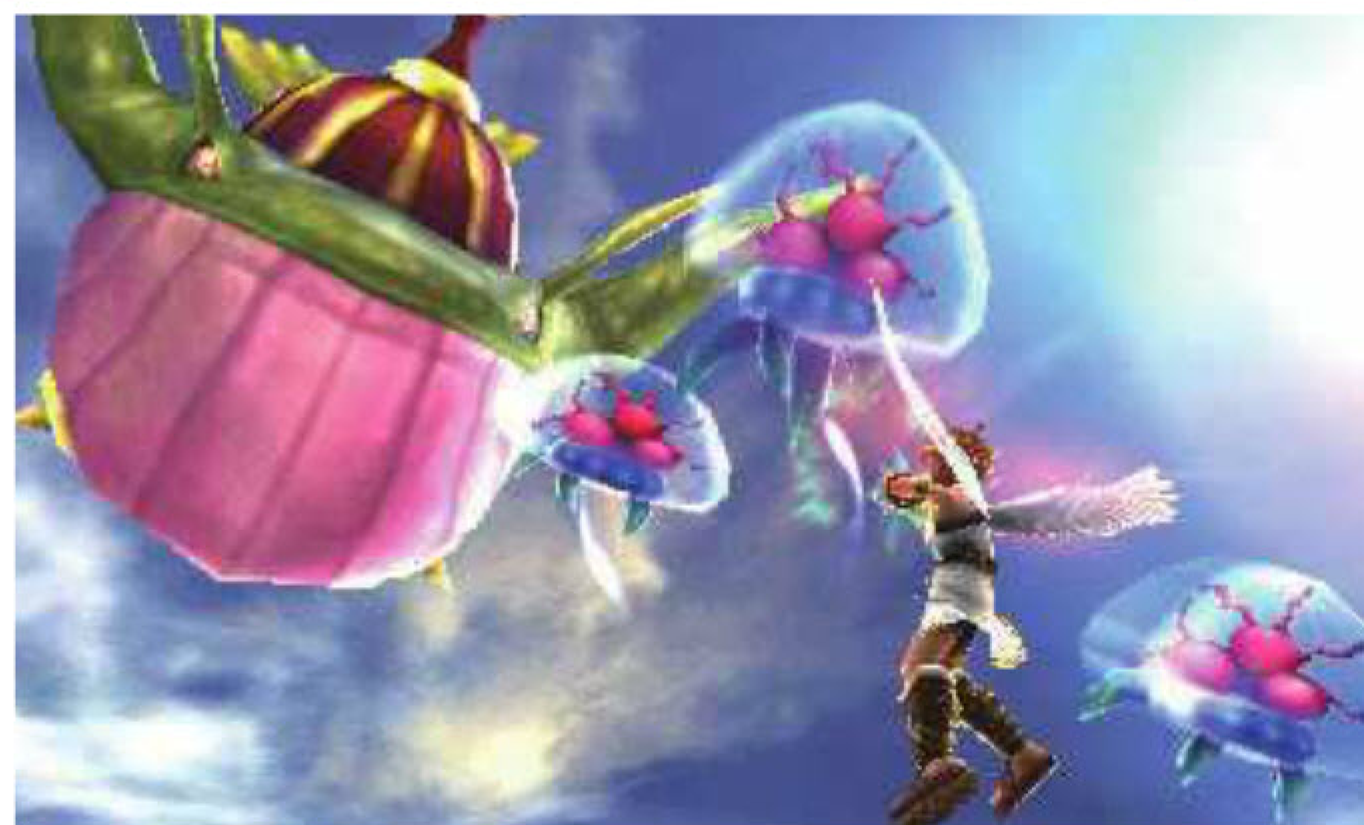
▲初代《银河战士》中的少女萨姆斯。



▲魅力四射的萨姐征服了无数玩家。

《银河战士》的多部作品中都拥有一个隐藏密码：Justin Bailey，玩家输入该密码后就能以手持波动枪且弹药全满的状态开始游戏，更重要的是，此时的萨姆斯是不穿盔甲的，玩家可以在游戏中尽情欣赏她的英姿。

当然，我们没有任何证据说明盖纳斯就是萨姆斯，但《银河战士》与《新・光之神话》的确存在着紧密的联系。首先，两款游戏的初代都是出自横井军平之手，



▲活跃在《银河战士》和《光之神话》两大游戏系列中的Metroid。

樱井政博在《新·光之神话》中设计盖纳斯这个角色，有可能是向萨姆斯这个经典角色致敬，毕竟她也是横井军平设计的。此外，《银河战士》中最为著名的怪物“Metroid”在《光之神话》中是主要敌人之一，这显然是横井老爷子有意让它在自己的两部作品中相互客串的结果。而在《光之神话》发售的26年后，樱井政博再次把Metroid这个经典形象搬到了《新·光之神话》之中，也是为了再次纪念横井军平与他的《银河战士》吧。

魔神塔纳托斯（魔神タナトス、Thanatos）

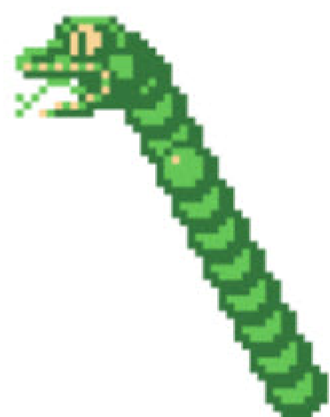


魔神塔纳托斯是《新·光之神话》中的第7章BOSS，他给玩家留下的最深刻印象莫过于他的各种变身形态，每种形态的攻击方式都不同而且又是随机出现，使得玩家也要不断变换自己的打法，总体来说魔神塔纳托斯的BOSS战设计还是相当成功的。

魔神塔纳托斯一共有5种变身形态，玩家如果想在一场战斗中见到他全部变身形态的话，就必须降低自己的攻击输出，使BOSS战能够持续更长的时间，毕竟这还关系到游戏中的某项成就。有趣的是，塔纳托斯还是美杜莎头发上的小蛇的名字，不过这些小蛇的名字是Tanatos而不是Thanatos，由于两者的发音相似，所以游戏中还专门设计了皮特把两者搞混的桥段，魔神塔纳托斯还专门强调了他的名字中可是多了一个字母“H”的。

魔神塔纳托斯的原型显而易见就是希腊神话中的死神塔纳托斯，毕竟他们的名字都是完全相同的，而且《新·光之神话》中的魔神塔纳托斯也是司职死神一职（魔神塔纳托斯与游戏第4章出现的拿镰刀的死神并不是一回事）。在漫画《圣斗士》中，死神塔纳托斯也是比较有名的角色，他作为最终BOSS哈迪斯之前的中BOSS，足足有两本书的戏份，所以许多人也是通过这部漫画而记住了塔纳托斯这个有些拗口的名字。虽然死神的名字听上去很可怕，但在希腊神话中塔纳托斯并不算是高阶神，他的任务只是将人的灵魂带到冥界，与中国神话中的黑白无常有些类似。





▲名为Tanatos的小蛇



▲变身为“阿特拉斯之足”的塔纳托斯。



▶死神塔纳托斯是一位生有双翼的美少年，与传统观念中的天使形象比较接近。

邪神潘多拉（邪神パンドーラ、Pandora）



▲潘多拉的真身果然不负盛名。

邪神潘多拉是《新・光之神话》中的第5章BOSS，这一章中的场景设计可谓相当精巧，无论是空中战还是地面战都给人带来一种光怪陆离的感觉，仿佛走进了“潘多拉魔盒”一般。而BOSS邪神潘多拉的形象看上去有些雷人，她的造型是一团熊熊燃烧的蓝色火焰，而火焰中央显现出的眼睛和嘴巴又让潘多拉看起来像是一张脸，这样的话火焰顶端就像是被发带扎起的一缕头发。邪神潘多拉在《新・光之神话》中好歹也是冥界的重要干部，而且还是灾厄女神，总是这一幅大脸的样子可是不行的。事实上邪神潘多拉的美貌是众位女神中最为出众，就连女神帕尔蒂娜和自然王娜邱蕾也羡慕不已，玩家到了第22章后终于有幸见到了邪神潘多拉的真面目，她果然是位性感美貌的女神，而且名字也变成了“女战士潘多拉”，美版名字叫做Amazon Pandora（亚马逊潘多拉），之前那团火焰的造型只不过是她的灵魂形态而已。

说起潘多拉，相信即便是不了解希腊神话的人也一定听说过这个名字，因为“潘多拉魔盒”这个典故实在是太经典了。但因为它实在太过经典，所以也很容易被人们以讹传讹，造成的结果就是关于潘多拉的传说有许多不同的版本，读者如果没有详细去考证的话就很容易被误导。潘多拉最早出现于古希腊诗人赫西俄德（Hesiod）的长诗《神谱》（Theogony），但在这部作品中还没有定名，直到赫西俄德的又一部长诗《工作与时日》（Works and Days）中，潘多拉这个名字才真正确定下来。潘多拉是宙斯为了惩罚人类，派工匠与火之神赫淮斯托斯（Hephaestus）仿照爱神阿芙洛狄忒的样子用粘土制造出的人类女性，而后阿芙洛狄忒赐予她美丽的容貌和身体，雅典娜教会她纺织并为她穿上华美的衣装，赫尔墨斯（Hermes）赐予她羞涩的神情并教会她去说谎和欺骗，美惠三女神（the Charites）用珠宝为她精心装扮，时序三女神荷莱（Horae）最后为她戴上了一顶花冠。当这一切都完成后，赫尔墨斯为她起了一个名字“潘多拉”，意为“拥有一切（众神赐予的）天赋（的女人）”，这是宙斯赐予人类的“礼物”。



▲潘多拉集众神天赋于一身。

如此完美的潘多拉实际上不过是宙斯的“糖衣炮弹”，在潘多拉来到人间之前，宙斯给了她一个罐子，让她送给迎娶她的男人，也就是普罗米修斯（Prometheus）的弟弟埃庇米修斯（Epietheus）。虽然普罗米修斯警告过他的弟弟不要接受宙斯的任何“礼物”，但



▲打开了魔盒的潘多拉。

埃庇米修斯还是被美色迷昏了头脑，不但娶了潘多拉，还让潘多拉打开了这个罐子。当罐子被打开后，里面装满的灾难、祸害和瘟疫霎那间一起飞了出来，从此人类将饱受它们的折磨。罐子中原本还有一件美好的事物“希望”，但因为潘多拉在希望还没来得及飞出之前就把罐子重新封住了口，所以希望没能来到人间而是永远留在了罐子里。在赫西俄德的作品中，潘多拉打开的并不是魔盒而是“魔罐”，魔盒其实是德西德里乌斯?伊拉斯谟（Desiderius Erasmus，中世纪尼德兰的人文主义思想家）在翻译《工作与时日》时的翻译错误，虽然后人发现了这个翻译问题，但“潘多拉魔盒”已经深入人心，很难被改变了。

自然王娜邱蕾（自然王ナチュレ，Viridi）



自然王娜邱蕾是从第10章起登场的角色，起先她处于和玩家对立的阵营“自然军”，玩家要从第10章到第14章这期间与她的手下进行战斗。虽然皮特与娜邱蕾此时处于敌对状态，但从他们之间的对话来看，双方的关系还是比较轻松的，不像皮特与美杜莎之间那样剑拔弩张。当皮特和娜邱蕾化解了彼此的恩怨后，娜邱蕾就成为了我方的援手，一起对付最终的敌人哈迪斯。在第18章到第22章期间，由于女神帕尔蒂娜被哈迪斯所控制，所以娜邱蕾就暂时代替了女神的角色，为玩家进行指导。当玩家通关以后，可以在设定界面切换帕尔蒂娜和娜邱蕾作为向导角色，究竟玩家是选择御姐气场的帕尔蒂娜，又或是萝莉娜邱蕾，就要看自己的喜好了。



▲与女主角帕尔蒂娜相比，娜邱蕾似乎拥有更高的人气。

尽管希腊神话中有一些与自然有关的女神，比如大地女神盖亚（Gaia）、青春女神赫柏（Hebe）、农业女神德莫忒耳（Demeter）等等，但并没有一个与娜邱蕾能够相照应的形象。从娜邱蕾的地位来看，大地女神盖亚可能与其有几分相似之处，毕竟娜邱蕾和盖亚一样都不从属于任何神氏，是一方的最高首脑。但盖亚是生育了无数神氏的众神之母，而娜邱蕾只是一个活泼可爱的小萝莉，硬要把她们联系在一起的话，就连笔者自己都无法接受。所以娜邱蕾不存在对应的希腊神话原型，她的日文名**ナチュレ**实际上就是Nature（自然）的意思，这从侧面也说明了她是一个杜撰出来的原创角色。不过在美版中，由于Nature不大适合作为人名，所以娜邱蕾的英文名是Viridi，取自于viridian（铬绿色）一词。



▲正如娜邱蕾象征着自然那样，盖亚的象征意义就是地球本身。

神器神丁托斯（神器神ディントス、Dyntos）



神器神丁托斯在《新·光之神话》的第24章中登场，虽然他的戏份不多，但他的实力却非常强，因为游戏中出现的全部108种神器，以及“三神器”和“真三神器”这两件终极兵器，都是由他亲自铸造的。想想美杜莎是如何被三神器所打败，哈迪斯在面对真三神器时又是怎样尴尬的局面，就可以想象出丁托斯有多厉害了。丁托斯的实力还不仅仅体现在铸造上，在第24章中，丁托斯还可以召唤出菲尼克斯、克拉肯、假帕尔蒂娜等Boss作为对皮特的“考验”，可见他的神力有多么深不可测。就连帕尔蒂娜自己也说丁托斯“拥有无法想象的神力”，甚至连哈迪斯都完全不是他的对手。

丁托斯在希腊神话中的原型是我们之前提到过的工匠与火之神赫淮斯托斯，他是宙斯与赫拉的儿子，虽然容貌丑陋而又瘸腿，但他的手艺却极其精巧，众神所用的种种神器都出自他手，这一点和游戏中的丁托斯是完全一致的。赫淮斯托斯不但能够铸造武器，而且在建筑、雕刻以及工艺品制作方面无所不通，而他的最高杰作也许就是日后成为人间祸星的潘多拉了。据说赫淮斯托斯每挥动一次铁锤，伴随而来的就是地震与火山喷发，他在罗马神话中的对应名字是沃尔坎（Vulcan），拉丁语系中的“火山”一词正是来自于他的名字。



▲赫淮斯托斯虽然相貌丑陋，但却勤劳而善良，是朴实的劳动人民的象征。

让我们在回到游戏中来，同样善于铸造的丁托斯也拥有一件最高杰作，这就是终极兵器“真三神器”，虽然它只能在第25章中使用，但却给玩家留下了极其深刻的印象。“真三神器”的造型就像机器人一样，而且它还拥有4种不同的形态，分别是用于一般作战的普通模式、用于高速行进的高速模式、用于近身攻击的格斗模式以及注重灵活性的飞翔模式。当哈迪斯费劲九牛二虎之力将真三神器摧毁时，真三神器剩下的零件居然还能组成一门大炮，这门大炮与多人游戏模式中的武器“创世纪”是完全一致的，一发炮弹就足以把哈迪斯轰杀至渣。哈迪斯作为游戏中的最终Boss，实力不能说是不强，但玩家与哈迪斯的整个战斗过程实际上并没有什么难度，这都得益于真三神器的强大威力。令所有玩家感到遗憾的是，如此强大的真三神器只能用一章，而且4种变形也只是剧情安排，要是玩家能在一般章节中使用并且可以自由切换模式的话，那一定会非常过瘾。



▶▼『真三神器』像不像《魔装机神》中的塞巴斯塔？



作为今年度十分受瞩目PSV平台RPG大作，本作的表现并没有让人失望。画面与音乐构成的极佳表现力相信瞬间就能抓住玩家的心。不过凡是跟Persona和仲魔什么扯上关系的Atlus系作品，系统方面总归有些复杂。现在就让我们来一起熟悉一下这款游戏的内涵吧。

文 白菜
美编 Juxi



PSV | RPG | 角色扮演・收集育成

Persona4 黄金版		
ペルソナ4 ザ・ゴ-ルデン		
Atlus	日版	2012年6月14日
1人	7329日元	无对应周边

光环视频收录





城镇/迷宫操作

按键	效果
方向键/左摇杆	控制角色移动
右摇杆	推左右控制视角转动
L/R	控制视角左右转动
Start	地图总览（迷宫）
Select	–
○	调查/对话/决定/挥剑（迷宫）
×	视角复位/取消
△	呼出指令菜单
□	变更战斗指示/与众人对话/显示详细说明/呼出移动菜单
触摸屏（双击）	呼出数据连动画面（城镇）

战斗/指令菜单操作

按键	效果	按键	效果
方向键/左摇杆	控制光标移动	○	决定
L	侦查	×	取消项目/取消自动战斗
R	确认下一名行动者	△	自动战斗开关
Start	–	□	显示详细说明
Select	–		

事件操作

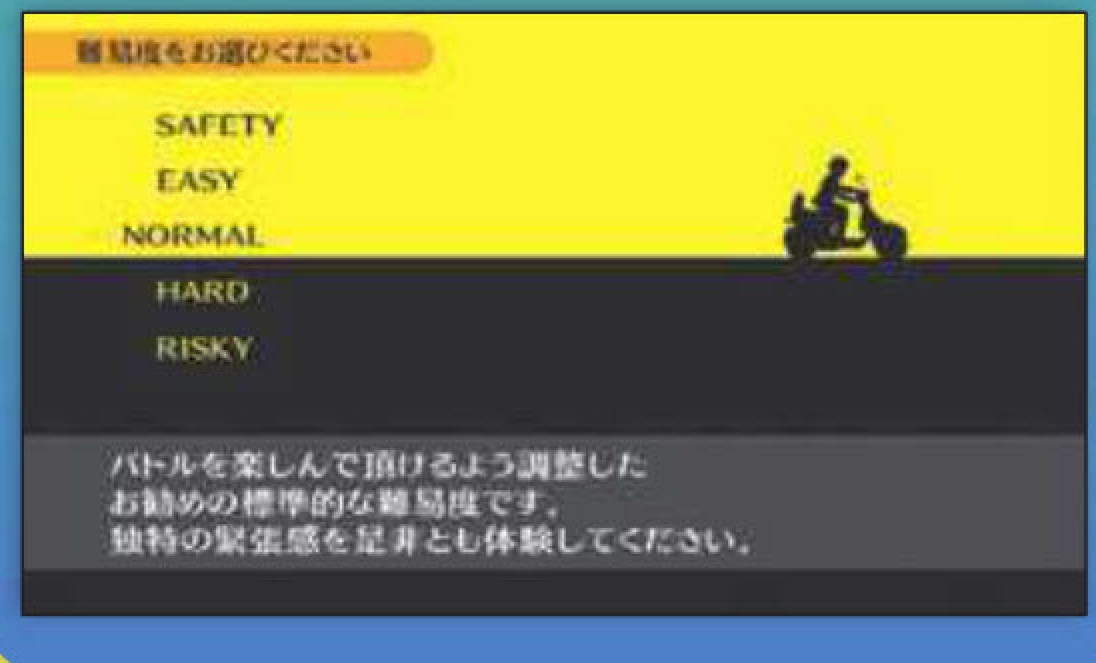
按键	效果
方向键/左摇杆	控制光标移动
L	对话履历中2条之前的对话内容
R	对话履历中2条之后的对话内容
Start	快速跳过事件（按下一次后，左上角出现SKIP标记的期间再按一次）
Select	查看对话履历
○	项目决定/阅读文本
×	阅读文本
△	文本快进（按住）
□	–



标题菜单

NEW GAME

开始游戏时要选择游戏的难易度，一共分为五个级别，最低为SAFETY，最高位RISKY。一周目时不可在游戏进行途中更改难易度。SAFETY难度下被全灭时立刻从全灭处重新游戏；EASY、NORMAL和HARD难度下被全灭时，从该层迷宫的开头重新游戏；RISKY难度下被全灭必须读取存档。而且RISKY难度在经验值上还有削减，非常不建议玩家一周目选择该难度。跟原PS2版不同的是，本作的结局路线不受难度影响。



TV LISTINGS

以节目表的形式表现出来的各种特典内容，按照游戏的进行程度逐步开放。

CONFIG

更改游戏的设定，例如光标位置记忆、装备Persona记忆等。其中比较重要的是“ネットワーク机能”，开启以后可以激活“d数据连动”、“大众之声”以及“救援”三个功能。

d数据连动： 在游戏中双击屏幕，可以打开节目表，随时查看今明两天的天气，以及关注“TV LISTINGS”的更新情况。

大众之声： 日常自由活动部分或是Persona检索合成时，点击画面左上角或右下角的VOICE按钮，可以看到大家在这个时间段所采取的行动，以及合成的Persona。系统将自动摘取前五位人数较多的行动显示出来，而玩家采取的行动也会上传，作为其他玩家的参考。

救援： 迷宫探索中点击画面左上角的红色按钮，系统就会自动为玩家发出在天鹅绒房间设置好的救援信息。之后进入战斗时，救援期间内回应信号的玩家越多，战斗角色的HP和SP就能得到越大百分比的回复。其他玩家也会时不时向我们发出救援信号，显示在屏幕正上方，点击最后的黄色部分，就等于参与了救援。



主菜单

游戏进展到4月15日后解禁，按△键打开。其中选项分别如下：

Skill： 使用Persona的技能。由于战斗中无法呼出主菜单，因此使用的一般是回复系技能或迷宫脱出技能。

Equip： 改变身上的装备。

Item： 现在所持有的道具一览。

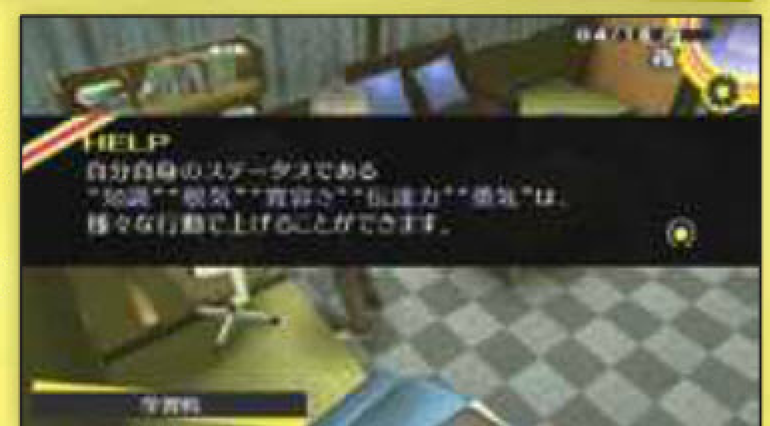
Persona： 进行Persona的切换。

Status： 可以确认各个角色的详细状态。

Commu： 查看现在的社交进行等级，以及该社交等级相关人物的详细情报。

System： 呼出系统菜单。

日常部分



玩家在日常部分的主要目标是提升与其他角色的社交等级（コミュニティ），以培养出强力的Persona。平时可以利用各个城镇的设施来提升自己的能力值，能力值提高之后才能在对话中选择一些特殊的选项，从而快速提高目标角色的好感度，用以提升社交等级。

城镇主要设施

学校

平日大部分以学生为对象提升社交等级的事件都在这里发生。

商店街南侧

设施	效果
加油站	后期同伴驾车等在这里时，对话可以前往温泉，并找回曾经遗忘的技能重新安排
巴士站牌	前往保育园或医院打工时的必须设施
书店	出售各种书籍，在家里阅读后可以提升能力值
天鹅绒房间	进行Persona的合成，详情见后文。另外还可以登录Persona全书和复制技能卡片
金属细工	武器防具装备店，下雨的晚上售价会打折
四六商店	道具店，雨天会打折
紫路宫	晚上才开的酒吧，可以打工或换取道具

商店街南侧

设施	效果
中华料理爱家	通过进餐提升能力值。雨天有特别菜单可以大幅提升能力值
揭示板	调查这里可以接下打工任务，提升能力值与特定角色的好感度
神社	捕虫、抽神签的地方，有专门的社交角色在这里居住

JUNES美食广场

前往电视世界的入口。

鲛川河川敷 河原

可以在河边进行钓鱼。

堂岛宅

设施	效果
客厅 冰箱	要放材料的日子可以制作便当，加深与同伴的好感度
客厅 塑料桶	可以种植菜园收获各种道具。下雪后可以捕虫
客厅 日历	存档处
房间 沙发	读书提升各种能力
房间 电视	观看电视购物或天气预报
房间 小桌	制作模型或手工艺品打工提升各种能力
房间 书桌	复习功课，提升“知识”
房间 被单	睡觉，结束一天

冲奈市

获得摩托车，进行三次近处驾驶后才会开放。

设施	效果
电影院	提升角色好感度，并且提升该角色的Persona稍许能力值
服装店	购买剧情中出现过的一些服装，可以在迷宫中改变穿着
咖啡店	可以复制Persona的特定技能为卡片

七里海岸

获得摩托车，进行三次远处驾驶后才会开放。主要是进行海钓。

社交等级

增加角色好感度的方法有很多种，例如当该角色头上出现感叹号时与其一起度过，夜晚一起度过，在神社求相关神签，完成相关任务等等。但不管好感度有多高，如果不触发平日的相遇事件，也是无法提升社交等级的（当然有个别角色是例外）。在学校的学生好感度够高时，中午会主动找到玩家要求加深社交，而非学生角色就只能等玩家前去找他们了。想要提升社交等级，一定要找到该角色平时所出现的地点进行交流。因为篇幅关系，角色的出现日期、地点和好感度选项就不刊登了。基本上学生就在学校里找，打工的社交就在打工的地方进行。

社交等级的提升除了影响到高等级Persona合体的解禁外，对于战斗角色来说也有很大帮助，详细可以查看下表。另外不直接参加战斗的理世将有其他的类似效果。

等级	效果
1	同伴DOWN的时候会前去拉起来
2	习得新技能
3	敌人DOWN的时候偶尔会进行追击提议（拿到摩托车以后，没上场的角色也会进行追击提议）
4	习得新技能
5	会帮助同伴承受致命的一击
6	习得新技能
7	会帮助同伴治疗好严重的异常状态
8	习得新技能
9	中了致命一击时，也会忍耐一次下来
10	习得新技能

迷宫探索部分



每次进入电视世界后，晚上就不能再做其他的事，所以进入的次数越少，相对来说做其他的事的时间就会越多。每次进入最好是把该做的事情都做完，任务这些一次性统统完成。PSV版在迷宫中开宝箱时，一周目就有可能遇到死神。当开宝箱前看到“とてつもなく恐ろしい气配をする”的提示时，如果没有70级左右，就乖乖撤退吧。死神出现时，在该层迷宫可以听到铁链的声音和低沉的喘息声，大家可以留意一下。

战斗相关

战斗中的先后手

攻击敌人的背后能够以全员先手一回合的优势进入战斗，战斗音乐会变化，且画面上有蓝色特效，非常容易辨认。相反被敌人偷袭的话，则会落于敌人一回合的后手，画面上有红色特效，非常危险。对于部分敌人来说，先手和后手的攻略难度区别可以说是大相径庭。

战斗指令



战斗中主人公可供选择的指令一共有8项，同伴角色更少。

ANALYSIS：调查敌人的情报，可以看到以往与该敌人交战时留下的记录，得知其强项和弱点。按L键也可以直接调查。

TACTICS：作战指示，可以变更同伴们的作战风格，一般推荐选择为“直接指示”。

GUARD：防御指令，除了可以减轻受到的伤害外，还有遭到弱点攻击不会DOWN，异常状态无效化的优点，惟一的缺点是受到一次攻击后就会解除。

ATTACK：进行最基本的武器攻击。战斗中按下△键进行的自动战斗，是快速重复进行该选项。

SKILL：发动现在装备的Persona的特殊技能。主要分为消耗HP的物理攻击和消耗SP的属性攻击。

PERSONA：主人公专用选项，切换当前使用的Persona。也可以在战斗中按下□键直接切换。每回合限一次。

ITEM：使用道具。

ESCAPE：逃走选项，辅助人员会消耗一定的时间寻找逃走路线。

命中信息

攻击没有命中时会显示“MISS”的字样，而命中后根据敌人的属性抗性不同又会有不一样的显示。可以根据这些显示来判断敌人的属性抗性，特别是对光、暗这类一击必杀攻击的抗性。

CRITICAL：会心一击，强制造成敌人DOWN，得到“1 MORE”的机会。

WEAK：弱点属性，强制造成敌人DOWN，得到“1 MORE”的机会。

BLOCK：无效属性，该攻击对敌人不起效果。

DOWN：倒地的敌人持续标识着该字样。

RESIST：耐性属性，该属性攻击造成的伤害减弱。



Persona4 黄金版

战斗思路

攻击敌人的弱点属性，无论伤害如何都会造成敌方DOWN。造成DOWN状态后，刚才的角色能够破例连续行动一次，这个过程被称为“1 MORE”。不断重复“1 MORE”直到敌人全部DOWN，就能发动万能属性的“总攻击”，对全体敌人造成伤害。这就是战斗中的核心思路。

不过有几点需要注意：1.弱点属性并不一定就是防御力最低的属性，能够造成DOWN和能够打出大伤害完全是两码事。2.DOWN并不会造成敌人的速度减慢，到其行动时同样会恢复体势并发动攻击，因此有时候总攻击还不如直接打成气绝来得实惠。3.总攻击的参与人数是发动时不处于异常状态的角色，且参与人数越多，攻击力越高。

※本作新增的双人技发动条件，就是在总攻击后敌人还没有全灭，那么特定角色之间就会高几率进行万能属性的双人技追击。角色搭配为千枝+雪子、阳介+KUMA、完二+直斗，威力基本等同于总攻击。

异常状态

游戏中加上死亡在内的话，一共有9种异常状态，看图标非常容易分辨，而且理世（或者前期的KUMA）还会不停地提醒玩家，接下来说说9种异常状态的区别：

异常状态	效果
毒	每次行动减少一定比例HP，物理攻击力降低
激昂	不接受玩家的操作，一定时间内只进行通常攻击，攻击力变为两倍，但防御力减半
气绝	陷入气绝的角色一回合内无法行动。在DOWN的过程中遭到通常攻击会50%，遭到弱点攻击则会100%进入气绝状态
混乱	一定回合内，攻击我方角色或是丢失金钱
老化	一定回合内，命中率低下，使用技能时不会成功
衰弱	每次行动减少一定比例SP，防御力降低
魔封	一定回合内无法使用技能，主人公无法切换Persona
恐怖	会从战斗中逃走，或是无法行动。逃走的角色在战斗结束前不会归队
死亡	完全无法行动的状态。同伴角色死亡，战斗结束后会以1HP复活。主人公死亡则Game Over

抽卡时间

战斗中发动了总攻击或是命中了敌人的弱点属性，战斗胜利后就会高几率进入抽卡时间。画面上摆放着Persona卡与Arcana卡，前者可以获得Persona，后者则是根据卡面不同获得各种特殊效果，例如金钱增加、经验增加之类的。不过注意也有负面效果的Arcana卡存在。

部分Arcana卡上标识着“X MORE”的字样，代表着抽了这张卡以后，玩家将额外获得抽卡X次的权利。善用“MORE”卡可以将画面上所有的卡片抽光，此时就会发动“ALL GET BONUS”奖励，下次战斗结束后必定进入抽卡时间，一开始能抽的次数就+2，而且一开始已经持有的Persona卡和负面效果的Arcana卡会先替换一次。善用这个奖励可以连续进行插卡，获得许许多多的好处，所以只要不是有特殊情况（例如经验值很高的时候，卡片要求失去全部经验值），一般都要努力争取全部抽掉。

属性表

Persona的属性画面上给出了七种属性，分别是物理、火炎、冰结、电击、疾风、光和暗。每个Persona都有分别对应这七种属性的抗性，“弱”表示该属性是其弱点；“耐”表示这个Persona对该属性有很强的抗性；“无”表示该属性攻击对其无效；“吸”表示可以吸收该属性攻击增加HP；而“反”则表示可以反弹该属性攻击。

但实际上游戏中还有第八种属性，称为“无”属性或“万能”属性，不受之前七种属性的影响，能够保持打出一定量的伤害。不过该属性实际上也会有对其有耐性的敌人存在，可以从战斗中的命中信息上确认。

能力值

Persona的能力值分为力、魔、耐、速和运五项。“力”影响物理攻击力的强度；“魔”影响除物理攻击外所有属性攻击力的强度；“耐”影响受到伤害时的防御力强度；“速”影响战斗中的出手速度、命中率以及逃走成功率；“运”影响会心一击率和异常状态攻击的附着率。这里值得大家注意的是，力与魔统称为攻击力，因此看到提升攻击力的技能，不要以为只对物理攻击生效，其实也等于是提高了魔力。

Persona获得方法

游戏中获得Persona的方法主要有两种，一是战斗胜利后抽牌抽到，二是在天鹅绒房间进行Persona合体。抽牌中不可能出现比主人公当前等级高的Persona，而且技能也不太理想，因此主要是作为Persona合体用的素材。如果某Arcana的社交等级够高，那么在合体该Arcana分类下的Persona时，会得到大量的经验加成，有可能最后合出比主人公等级更高的Persona。这也是游戏的主要进展方式：通过Persona合体让战斗力越来越强，然后不断挑战新的米功率。

一开始主人公只能同时持有6个Persona，随着等级的提升，该限制也会逐渐放宽，最后会增加到同时携带12个。不急着赶进度的玩家，不妨在带满新的Persona后一旦先退出迷宫前往天鹅绒房间，将其登录在Persona全书上，这样不仅方便了日后合成，也为白金之路添砖加瓦。

Persona相关

同伴们都只有各自的Persona可以使用，而主人公则可以自由切换自己持有的Persona。在主菜单的Status一项下，可以查看目前装备的Persona的状态。



在天鹅绒房间（ベルベットルーム）内主要进行的就是Persona合体。每当新的Persona诞生时，将会受到该当Arcana分类的社交等级影响，等级越高，得到的初始经验值加成就越高。下面将会讲解技能继承和二身、三身合体的规则，特殊合体由于种类有限且已经在游戏中给出特定结果，因此略过不提。

技能继承

合体后的Persona可以继承素材Persona的技能，其中作为素材的Persona拥有的技能越多，合体后的Persona能继承的数量也就越多，因此想要多多继承技能的话，三身合体才是比较划算的（不过素材的技能有重复的话，是只计算为1种技能的）。但是继承的技能并非毫无限制，同样跟合体后的Persona类型有关系，可以参照下表。其中○是代表可以继承，–是代表不能继承。

合体Persona	继承技能的属性											
类型	物理	火炎	冰结	电击	疾风	万能	光	暗	异常	回复	辅助	自动
物理	○	–	–	–	–	○	○	○	–	○	○	○
火炎	○	○	–	○	○	○	○	○	○	○	○	○
冰结	○	–	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
电击	○	○	○	○	–	○	○	○	○	○	○	○
疾风	○	○	○	–	○	○	○	○	○	○	○	○
万能	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
光	–	○	○	○	○	○	○	–	–	○	○	○
暗	–	○	○	○	○	○	–	○	○	–	○	○
回复	–	○	○	○	○	○	○	–	○	○	○	○

二身合体规则

下面将会给出二身合体检索表。玩家可以在表中查看选为素材的两个Persona将会合体成怎样的Persona。表中交界的地方就是合体的结果。然后将两个素材Persona的初始等级相加，接下来除以二，再加上一，将得到的数字在后文将会给出的对应Persona表中结合之前的Arcana种族查询，往高取一个等级，就是这次合体的最终结果。

二身合体检索表

	愚者	魔术师	女教皇	女帝	皇帝	法王	恋爱	战车	正义	隐者	运命	刚毅	刑死者	死神	节制	恶魔	塔	星	月	太阳	审判	道化师	永劫
愚者	愚者	节制	死神	月	死神	战车	女帝	太阳	魔术师	刚毅	魔术师	魔术师	刚毅	隐者	法王	节制	星	女帝	皇帝	恶魔	刑死者	女教皇	死神
魔术师	节制	魔术师	月	正义	刚毅	恶魔	死神	节制	刚毅	女帝	恋爱	正义	太阳	皇帝	刚毅	太阳	刑死者	–	星	战车	恋爱	法王	皇帝
女教皇	死神	月	女教皇	隐者	女帝	太阳	皇帝	法王	隐者	死神	刑死者	正义	月	魔术师	法王	正义	魔术师	皇帝	星	恶魔	太阳	恶魔	太阳
女帝	月	正义	隐者	女帝	月	死神	刑死者	正义	魔术师	魔术师	星	法王	节制	战车	恶魔	女教皇	隐者	战车	节制	女教皇	女教皇	刚毅	节制
皇帝	死神	刚毅	女帝	月	皇帝	女帝	正义	节制	恶魔	女教皇	恋爱	隐者	女帝	月	太阳	月	星	死神	魔术师	战车	恋爱	正义	刑死者
法王	战车	恶魔	太阳	死神	女帝	法王	死神	太阳	节制	正义	女教皇	太阳	死神	恶魔	魔术师	皇帝	刑死者	月	女帝	刚毅	战车	魔术师	月
恋爱	女帝	死神	皇帝	刑死者	正义	死神	恋爱	法王	女教皇	魔术师	星	皇帝	月	星	法王	法王	星	隐者	刑死者	恶魔	刚毅	太阳	正义
战车	太阳	节制	法王	正义	节制	太阳	法王	战车	节制	正义	恶魔	魔术师	死神	隐者	魔术师	月	刑死者	法王	太阳	刚毅	节制	战车	刚毅
正义	魔术师	刚毅	隐者	魔术师	恶魔	节制	女教皇	节制	正义	刚毅	恋爱	节制	女教皇	刚毅	隐者	魔术师	恋爱	月	刚毅	节制	恋爱	皇帝	恋爱
隐者	刚毅	女帝	死神	魔术师	女教皇	正义	魔术师	正义	刚毅	隐者	女帝	法王	月	太阳	魔术师	正义	死神	正义	女帝	节制	星	月	魔术师
运命	魔术师	恋爱	刑死者	星	恋爱	女教皇	星	恶魔	恋爱	女帝	运命	星	死神	隐者	恶魔	皇帝	战车	皇帝	恋爱	女教皇	刑死者	恶魔	女教皇
刚毅	魔术师	正义	正义	法王	隐者	太阳	皇帝	魔术师	节制	法王	星	刚毅	法王	刑死者	太阳	隐者	刑死者	皇帝	正义	节制	–	女帝	战车
刑死者	刚毅	太阳	月	节制	女帝	死神	月	死神	女教皇	月	死神	法王	刑死者	女教皇	死神	正义	隐者	女帝	女教皇	恶魔	女帝	女教皇	死神
死神	隐者	皇帝	魔术师	战车	月	恶魔	星	隐者	刚毅	太阳	隐者	刑死者	女教皇	死神	战车	星	恋爱	恋爱	女教皇	女帝	–	节制	刑死者
节制	法王	刚毅	法王	恶魔	太阳	魔术师	法王	魔术师	隐者	魔术师	恶魔	太阳	死神	战车	节制	隐者	星	法王	刑死者	隐者	–	死神	女帝
恶魔	节制	太阳	正义	女教皇	月	皇帝	法王	月	魔术师	正义	皇帝	隐者	正义	星	隐者	恶魔	皇帝	皇帝	女帝	法王	–	战车	魔术师
塔	星	刑死者	魔术师	隐者	星	刑死者	星	刑死者	恋爱	死神	战车	刑死者	隐者	恋爱	星	皇帝	塔	刑死者	女教皇	战车	–	隐者	皇帝
星	女帝	–	皇帝	战车	死神	月	隐者	法王	月	正义	皇帝	皇帝	女帝	恋爱	法王	皇帝	刑死者	星	皇帝	月	–	女帝	战车
月	皇帝	星	星	节制	魔术师	女帝	刑死者	太阳	刚毅	女帝	恋爱	正义	女教皇	女教皇	刑死者	女帝	女教皇	皇帝	月	刚毅	–	隐者	法王
太阳	恶魔	战车	恶魔	女教皇	战车	刚毅	恶魔	刚毅	节制	节制	女教皇	节制	恶魔	女帝	隐者	法王	战车	月	刚毅	太阳	–	恋爱	女教皇
审判	刑死者	恋爱	太阳	女教皇	恋爱	战车	刚毅	节制	恋爱	星	刑死者	–	女帝	–	–	–	–	–	–	–	审判	战车	刑死者
道化师	女教皇	法王	恶魔	刚毅	正义	魔术师	太阳	战车	皇帝	月	恶魔	女帝	女教皇	节制	死神	战车	隐者	女帝	隐者	恋爱	战车	道化师	恶魔
永劫	死神	皇帝	太阳	节制	刑死者	月	正义	刚毅	恋爱	魔术师	女教皇	战车	死神	刑死者	女帝	魔术师	皇帝	战车	法王	女教皇	刑死者	恶魔	永劫

三身合体规则

由于二身合体并不能合出所有的种族，因此三身合体也是很有必要的。三身合体相比二身合体要复杂一些，但原理都是相同的。首先将准备选为素材的三个Persona按初始等级由低到高排列起来，相对等级较低的两个素材先按照二身合体表查询出结果种族，然后将这个结果种族再与第三个素材按照三身合体规则表进行检索，就能得出最终的Arcana种族。等级方面将三个素材Persona的初始等级相加，接下来除以三，再加上五，将得到的数字在后文将会给出的对应Persona表中结合之前的Arcana种族查询，往高取一个等级，就是这次合体的最终结果。

三身合体检索表

※左侧竖行是二身合体的结果，上侧横排是第三素材。

	愚者	魔术师	女教皇	女帝	皇帝	法王	恋爱	战车	正义	隐者	运命	刚毅	刑死者	死神	节制	恶魔	塔	星	月	太阳	审判	道化师	永劫
愚者	愚者	运命	恋爱	审判	隐者	塔	恶魔	恋爱	战车	刚毅	审判	女帝	星	星	正义	恋爱	运命	隐者	女帝	女帝	节制	女教皇	道化师
魔术师	运命	魔术师	运命	太阳	死神	道化师	节制	皇帝	战车	女帝	刚毅	塔	运命	愚者	太阳	战车	皇帝	法王	太阳	运命	太阳	星	女帝
女教皇	恋爱	运命	女教皇	节制	正义	女帝	刑死者	魔术师	隐者	魔术师	永劫	女帝	战车	战车	恋爱	隐者	月	女帝	女帝	永劫	节制	月	隐者
女帝	审判	太阳	节制	女帝	愚者	女教皇	愚者	皇帝	死神	愚者	刚毅	道化师	太阳	法王	永劫	愚者	审判	道化师	月	恋爱	星	恶魔	星
皇帝	隐者	死神	正义	愚者	皇帝	战车	恶魔	塔	道化师	月	女教皇	隐者	法王	刚毅	恶魔	死神	女教皇	太阳	刚毅	恶魔	刑死者	战车	太阳
法王	塔	道化师	女帝	女教皇	战车	法王	刑死者	审判	魔术师	恋爱	刑死者	月	星	魔术师	皇帝	月	皇帝	恋爱	永劫	魔术师	愚者	运命	太阳
恋爱	恶魔	节制	刑死者	愚者	恶魔	刑死者	恋爱	法王	永劫	法王	刑死者	愚者	正义	刑死者	运命	塔	审判	法王	刑死者	道化师	皇帝	塔	审判
战车	恋爱	皇帝	魔术师	皇帝	塔	审判	法王	战车	节制	女教皇	节制	永劫	恶魔	恶魔	月	皇帝	法王	永劫	愚者	女教皇	塔	刚毅	正义
正义	战车	战车	隐者	死神	道化师	魔术师	永劫	节制	正义	皇帝	女教皇	女教皇	星	恶魔	魔术师	女教皇	战车	太阳	星	审判	太阳	隐者	节制
隐者	刚毅	女帝	魔术师	愚者	月	恋爱	法王	女教皇	皇帝	隐者	审判	正义	刚毅	魔术师	恶魔	死神	道化师	死神	道化师	塔	节制	永劫	月
运命	审判	刚毅	永劫	刚毅	女教皇	刑死者	刑死者	节制	女教皇	审判	运命	女教皇	隐者	月	塔	塔	魔术师	魔术师	刚毅	战车	愚者	皇帝	愚者
刚毅	女帝	塔	女帝	道化师	隐者	月	愚者	永劫	女教皇	正义	女教皇	刚毅	星	女帝	皇帝	恋爱	恶魔	恶魔	法王	塔	节制	魔术师	隐者
刑死者	星	运命	战车	太阳	法王	星	正义	恶魔	星	刚毅	愚者	星	刑死者	恶魔	正义	正义	运命	太阳	魔术师	女帝	愚者	月	道化师
死神	星	愚者	战车	法王	刚毅	魔术师	刑死者	恶魔	恶魔	魔术师	月	女帝	恶魔	死神	道化师	恋爱	正义	运命	刑死者	女帝	刚毅	运命	刚毅
节制	正义	太阳	恋爱	永劫	恶魔	皇帝	运命	月	魔术师	恶魔	塔	皇帝	正义	道化师	节制	正义	审判	法王	刑死者	运命	战车	女教皇	审判
恶魔	恋爱	战车	隐者	愚者	死神	月	塔	皇帝	女教皇	死神	塔	恋爱	正义	恋爱	正义	恶魔	星	运命	死神	恋爱	死神	永劫	恋爱
塔	运命	皇帝	月	审判	女教皇	皇帝	审判	法王	战车	道化师	魔术师	恶魔	运命	正义	审判	星	塔	隐者	刑死者	死神	永劫	审判	运命
星	隐者	法王	女帝	道化师	太阳	恋爱	法王	永劫	太阳	死神	魔术师	恶魔	太阳	运命	法王	运命	隐者	星	死神	战车	恋爱	死神	塔
月	女帝	太阳	女帝	月	刚毅	永劫	刑死者	愚者	星	道化师	刚毅	法王	魔术师	刑死者	刑死者	死神	刑死者	死神	月	死神	隐者	刑死者	塔
太阳	女帝	运命	永劫	恋爱	恶魔	魔术师	道化师	女教皇	审判	塔	战车	塔	女帝	女帝	运命	恋爱	死神	战车	死神	太阳	战车	恋爱	法王
审判	节制	太阳	节制	星	刑死者	愚者	皇帝	塔	太阳	节制	愚者	节制	愚者	刚毅	战车	死神	永劫	恋爱	隐者	战车	审判	死神	太阳
道化师	女教皇	星	月	恶魔	战车	运命	塔	刚毅	隐者	永劫	皇帝	魔术师	月	运命	女教皇	永劫	审判	死神	刑死者	恋爱	死神	道化师	审判
永劫	道化师	女帝	愚者	星	太阳	太阳	审判	正义	节制	月	愚者	隐者	道化师	刚毅	审判	恋爱	运命	塔	塔	法王	太阳	审判	永劫

Persona查询表

愚者

初期LV	Persona	初期技能	习得技能（LV）	继承类型
1	イザナギ	ジオ/スラッシュ/ラクカジャ	ラクンダ（3）/タルカジャ（5）	电击
7	ヨモツシコメ	ポイズマ/串刺し/デビルタッチ	スクンダ（9）/ムド（10）/亡者の叹き（11）	暗
13	オバリヨン	ソニックパンチ/タルカジャ/デカジャ	マズルシュート（14）/魔封成功率UP（15）/物理耐性（17）/シングルショット（18）	物理
21	レギオン	テンタラフー/ムド/デビルスマイル	暴れまくり（23）/混乱成功率UP（24）/淀んだ吐息（25）/光からの生还（26）	暗
31	オセ	パワ-スラッシュ/木っ端微尘斩り/チャ-ジ	ポイズンミスト（33）/毒成功率UP（34）/素早さの心得（35）/光からの生还（36）	物理
38	ジャアクフロスト	マハラギオン/ブフ-ラ/冰结ブ-スタ	コンセントレイト（40）/マハスクンダ（41）/火炎ハイブ-スタ（42）/アギダイン（43）/ムドオン（44）	暗
46	デカラビア	アギダイン/マハタルンダ/テトラカ-ン	真・物理见切り（48）/メギドラ（50）/火炎ハイブ-スタ（51）/物理耐性（52）	火炎
56	シキオウジ	ナバスネビュラ/マハタルンダ/レボリュ-ション	アドバイス（58）/ミドルグロウ（59）/物理无效（62）	火炎
64	ロキ	ブフダイン/ラクカジャ/コ-チング	冰结ハイブ-スタ（66）/ハイパ-カウンタ（67）/マハブフダイン（68）/火炎无效（69）/ニブルヘイム（70）	冰结

魔术师

初期LV	Persona	初期技能	习得技能（LV）	继承类型
2	ピクシ-	ディア/パトラ	ジオ（3）/メパトラ（4）/トラフ-リ（8）	回复
8	オロバス	アギ/ヒステリ-ビンタ/デカジャ	冰结见切り（10）/气绝耐性（11）/コ-チング（12）	火炎
16	ジャックフロスト	マハブフ/冰结ガ-ドキル/メパトラ	冰结ブ-スタ（18）/ブフ-ラ（19）/火炎见切り（20）/コンセントレイト（25）	冰结
25	カハク	アギラオ/ラクカジャ/リパトラ	火炎ガ-ドキル（26）/マカジャマ（27）/冰结见切り（29）/火炎ブ-スタ（30）	火炎
32	ジャックランタン	アギラオ/タルンダ	マハラクカジャ（34）/マハラギオン（36）/防御の心得（37）/冰结耐性（38）	火炎
39	ディ-ス	マハラギオン/ディアラマ/デクンダ	冰结见切り（41）/マハスクンダ（42）/アギダイン（43）/コンセントレイト（44）	火炎
47	ランダ	マハラギオン/テンタラフ-	アギダイン（49）/冰结见切り（50）/マスタ-ドボム（51）/物理反射（55）	火炎
62	ジン	アギダイン/愚者のささやき	物理耐性（65）/火炎ブ-スタ（66）/物理无效（67）/バリアントダンス（68）	火炎
69	スルト	アギダイン/デスバウンド/ハイパ-カウンタ	マハラギダイン（71）/ラグナロク（74）/火炎ハイブ-スタ（75）/冰结无效（76）	火炎
78	マダ	アギダイン/火炎ブ-スタ/愚者のささやき	マハラギダイン（81）/真・冰结见切り（82）/异常成功率UP（83）/火炎ハイブ-スタ（84）	火炎

女教皇

初期LV	Persona	初期技能	习得技能（LV）	继承类型
11	サキミタマ	ディア/ブフ/スクンダ	警戒（13）/メディア（14）/激昂防御（16）	回复
17	サラスヴァティ	メディア/マハブフ/パトラ	中气功（19）/激昂耐性（20）/デカジャ（21）/疾风无效（23）	回复
22	ハイピクシ-	マハジオ/スクカジャ/メパトラ	ジオンガ（24）/小气功（25）/火炎见切り（26）/トラフ-リ（27）	电击
29	ガンガ-	ブフ-ラ/ディアラマ/デカジャ	マインドスライス（31）/混乱成功率UP（32）/メディラマ（33）/真・火炎见切り（35）	冰结
37	パ-ルヴァティ	ディアラマ/シシリディ	メディラマ（39）/マハラクカジャ（40）/电击见切り（41）/神々の加护（43）	回复
48	キクリヒメ	メディラマ/ポズムディ/アギラオ	サマリカ-ム（50）/ディアラハン（52）/暗耐性（53）/神々の加护（54）	回复
59	ハリティ-	ディアラハン/ブフダイン/マハラクカジャ	メディアラハン（61）/アロ-シャワ-（62）/サマリカ-ム（64）	回复
70	ツイツイミトル	ジオダイン/バイラスウェイブ/マスタ-ドボム	魔封成功率UP（71）/デカジャ（72）/大治愈促进（73）/マハジオダイン（76）/电击反射（77）	电击
79	スカアハ	マハブフダイン/ガルダイン	アムリタ（81）/マハガルダイン（82）/冰结ハイブ-スタ（83）/疾风ハイブ-スタ（84）/コンセントレイト（85）	冰结

女帝

初期LV	Persona	初期技能	习得技能（LV）	继承类型
9	センリ	ディア/マカジャマ/アギ	デクンダ（10）/メディア（11）/トラフ-リ（14）	回复
18	ヤクシニ-	マハブフ/両腕落とし/ラクンダ	电光石火（20）/冰结ブ-スタ（21）/ブフ-ラ（22）/攻击の心得（23）	冰结
26	ティタ-ニア	ディアラマ/マハガル	赤の壁（27）/ガル-ラ（29）/中治疗促进（31）/コンセントレイト（32）	冰结
34	ゴルゴン	ブフ-ラ/メパトラ	クレイジ-チェ-ン（35）/混乱防御（36）/マハブフ-ラ（38）/冰结ブ-スタ（39）	冰结
44	ガブリエル	マハブフ-ラ/メディラマ	エナジ-シャワ-（45）/暗からの生还（47）/ヒ-トウェイブ（48）/神々の加护（50）	冰结
52	スカディ	マハブフ-ラ/アイオンの雨	ブフダイン（54）/冰结ハイブ-スタ（56）/冰结反射（57）/火炎反射（59）/魔术の素养（60）	冰结
60	マザ-ハ-ロット	マハジオダイン/マハムドオン	ムド成功率UP（62）/愚者のささやき（63）/火炎耐性（64）/异常成功率UP（65）	电击
70	アリラト	マカラカ-ン/マハブフダイン	大治愈促进（72）/真・物理见切り（73）/ミドルグロウ（74）/マハラクカオ-ト（75）	辅助
79	イシス	メディアラハン/ブフダイン/テトラカ-ン	胜利の息吹（80）/冰结吸收（82）/マハブフダイン（83）/メシアライザ-（85）/电击无效（86）	回复

皇帝

初期LV	Persona	初期技能	习得技能（LV）	继承类型
12	オベロン	ジオ/両腕落とし	マカジャマ（13）/メディア（14）/电击ブースタ（15）/マハジオ（16）/疾风见切り（17）	电击
22	キングフロスト	ブフーラ/マハブフ/冰结ガードキル	ラクカジャ（23）/火炎见切り（24）/冰结ブースタ（26）/火炎无效（27）/アニマフリーズ（29）	冰结
34	セタンタ	デッドエンド/ジオンガ/コーチング	ヘビーカウンタ（36）/チャージ（38）/マハラクカオート（39）/火炎无效（40）	电击
41	オオクニヌシ	ジオンガ/利剑乱舞	ヘビーカウンタ（43）/マハジオンガ（44）/アドバイス（45）/电击ブースタ（46）/疾风无效（47）	电击
45	トート	マハジオンガ/マハンマ/メギド	メディラマ（47）/ミドルグロウ（48）/魔封防御（49）/ジオダイン（51）	电击
51	パピルサグ	ベノンザッパー/愚者のささやき	淀んだ空气（53）/魔封成功率UP（54）/ムドオン（55）/アローシャワー（56）	物理
65	バロン	ジオダイン/ポイズンミスト/メパトラ	マハラクカジャ（67）/中气功（69）/ハイパーカウンタ（71）/マハジオダイン（72）	物理
74	オーディン	ジオダイン/マハガルダイン	疾风ハイブースタ（76）/大治疗促进（77）/マハジオダイン（78）/コンセントレイト（80）/万物流转（81）	电击

法王

初期LV	Persona	初期技能	习得技能（LV）	继承类型
7	オモイカネ	ジオ/スクンダ/タルンダ	ポイズンミスト（8）/疾风耐性（9）/冰结见切り（10）/毒耐性（11）/电击耐性（12）	电击
15	アンズー	ガル/バルザック/警戒	マハガル（17）/赤の壁（18）/マハンマ（19）/素早さの心得（20）	疾风
21	シーサー	マハジオ/バルザック	ラクカジャ（22）/ジオンガ（23）/魔封成功率UP（24）/火炎耐性（25）/激昂防御（26）	电击
29	ユニコーン	ジオンガ/マハンマ/シシリディ	デクンダ（31）/トラフーリ（32）/リカーム（33）/マハジオンガ（34）	电击
36	フラロウス	デッドエンド/タルカジャ/アギラオ	金刚发破（38）/アドバイス（39）/冰结见切り（40）/クレイジーチェーン（41）	物理
45	ホクトセイクン	ジオンガ/电击ブースタ/ナバスネビュラ	利剑乱舞（47）/衰弱耐性（48）/ヘビーカウンタ（50）/ジオダイン（51）	电击
52	ケルベロス	アギダイン/ギガンフィスト	烈风波（53）/マハラギダイン（54）/中治疗促进（55）/火炎ハイブースタ（57）/素早さの心得（58）	火炎
60	だいそうじょう	ハマオン/ディアラハン/マカラカーン	アギダイン（62）/暗からの大生还（63）/マハンマオン（64）/ハマ成功率UP（65）/回转说法（67）	光
70	ハチマン	マハジオダイン/マカラカーン/マハタルカジャ	电击ガードキル（72）/デクンダ（74）/レボシューション（75）	电击
76	コウリュウ	ジオダイン/メディアラハン/サマリカーム	マハジオダイン（78）/コンセントレイト（79）/电击ハイブースタ（80）/魔术の素养（82）/メシアライザー（83）	电击

恋爱

初期LV	Persona	初期技能	习得技能（LV）	继承类型
25	クイーンメイブ	ジオンガ/テンタラフー/デクンダ	リカーム（26）/疾风见切り（27）/マハジオンガ（29）/混乱耐性（30）	电击
33	ウンディーネ	ディアラマ/ブフーラ/ポズムディ	マハブフーラ（34）/メディラマ（36）/冰结ブースタ（37）	回复
42	リャナンシー	メディラマ/メパトラ	テンタラフー（43）/混乱成功率UP（44）/エナジーシャワー（45）/サマリカーム（46）/神々の加护（47）	回复
53	ラファエル	ディアラハン/メギドラ	マハスクカジャ（55）/アムリタ（56）/气绝防御（57）/メディアラハン（59）	回复
64	キュベレ	メディラマ/烈风波/リカーム	刹那五月雨击（67）/サマリカーム（68）/メディアラハン（70）	回复
71	イシュタル	メディアラハン/サマリカーム/クロズディ	マハジオダイン（73）/アムリタ（75）/魔术の素养（76）/疾风吸收（77）/メシアライザー（78）	回复

战车

初期LV	Persona	初期技能	习得技能（LV）	继承类型
2	スライム	突击/デビルタッチ	タルンダ（3）/赤の壁（4）/恐怖成功率UP（5）/物理耐性（7）	物理
6	ナタタイシ	突击/ラクンダ/デクンダ	ソニックパンチ（7）/冰结见切り（8）/气绝耐性（9）/ソウルブレイク（10）	物理
12	エリゴール	毒串刺し/アギ	マハラギ（13）/両腕落とし（14）/火炎ブースタ（15）/ソウルブレイク（16）/衰弱耐性（17）	物理
18	アラミタマ	アサルトダイブ/ラクンダ	タルカジャ（20）/コーチング（21）/苍の壁（22）/电击见切り（23）	物理
25	アレス	疾风斩/カウンタ	疾风见切り（27）/暴れまくり（28）/デカジャ（29）/チャージ（30）	物理
43	トリグラフ	ヒートウェイブ/ヘビーカウンタ	マハラクカジャ（45）/マスタードボム（46）/气绝防御（47）/苍の壁（48）/チャージ（49）	物理
54	キンキ	マッドアサルト/ハイパーカウンタ	ギガンフィスト（56）/シールボムズ（57）/レボリューション（59）/チャージ（60）	物理
65	トール	ジオダイン/デスバウンド/ハイパーカウンタ	武道の心得（67）/マハジオダイン（68）/物理无效（69）/真理の雷（70）	电击
72	アタバク	マハンマオン/ディアラハン/アムリタ	ブレイブザッパー（74）/メギドラオン（75）/コンセントレイト（76）/武道の心得（79）	光
80	フツヌシ	イノセントタック/チャージ/マハタルカジャ	アドバイス（82）/气绝防御（83）/アリ・ダンス（84）/武道の心得（85）/仁王立ち（86）	物理

正义

初期LV	Persona	初期技能	习得技能（LV）	继承类型
4	エンジェル	ガル/パトラ	ハマ（5）/スクカジャ（6）/小治疗促进（8）/ハマ成功率UP（9）	疾风
11	アークエンジェル	ハマ/二连击/パトラ	メディア（12）/マズルシュート（13）/コーチング（14）/暗からの生还（15）	光
19	プリンシパリティ	ハマ/ダブルシュート	マハンマ（21）/メディア（22）/混乱耐性（23）/暗からの生还（24）/テトラジャ（25）	光
27	パワー	ハマ/テンタラフー/マハンマ	ジオンガ（29）/パワースラッシュ（30）/ハマ成功率UP（31）/暗からの生还（32）/混乱防御（33）	光
33	ヴァーチャー	マハンマ/ガルーラ/ポズムディ	デッドエンド（35）/苍の壁（37）/ハマ成功率UP（38）/暗耐性（39）	光
38	ドミニオン	ハマオン/ジオンガ	ハマ成功率UP（40）/衰弱耐性（41）/マハジオンガ（42）/暗からの生还（43）/暗无效（44）	光
49	ソロネ	ハマオン/アギダイン/ハマ成功率UP	コンセントレイト（51）/中治疗促进（53）/暗耐性（54）/暗からの大生还（55）	光
58	ウリエル	マハラギオン/ハマオン	ハイパーカウンタ（60）/アギダイン（61）/暗からの大生还（62）/火炎ハイブースタ（63）/暗无效（64）	火炎
66	メルキセデク	メディアラハン/ハマオン/アカシャアーツ	マハタルカジャ（68）/マハンマオン（69）/ゴッドハンド（72）	回复
74	スラオシャ	マハンマオン/ブレイブザッパー/チャージ	ジオダイン（76）/ハマ成功率UP（78）/メギドラオン（80）/大天使の加护（81）	光

隐者

初期LV	Persona	初期技能	习得技能（LV）	继承类型
6	フォルネウス	ブフ/串刺し/タルカジャ	ラクンダ（7）/ポイズマ（8）/电击见切り（10）	冰结
17	イッポンダタラ	ムド/マハラギ	マハムド（19）/アギラオ（20）/暴れまくり（21）/ムド成功率UP（22）	暗
26	ラミア	ポイズンミスト/アギラオ/シシリディ	毒成功率UP（28）/毒防御（29）/ソウルブレイク（30）/マハラギオン（32）	异常
33	モスマン	ジオンガ/バリアントダンス	淀んだ吐息（35）/电击ガードキル（36）/マハジオンガ（37）/激昂成功率UP（38）	电击
41	ヒトコトヌシ	愚者のささやき/素早さの心得/ポイズンアロー	ジオンガ（43）/火炎耐性（45）/电击ブースタ（46）/マハスクカオート（47）	异常
48	クラマテング	ガルーラ/マハスクンダ/烈风波	ミドルグロウ（50）/疾风ブースタ（51）/赤の壁（52）/电击耐性（53）	疾风
55	ニーズホッグ	マハムドオン/デビルスマイル	亡者の叹き（57）/ブフダイン（58）/淀んだ空气（59）/物理耐性（60）/冰结ブースタ（61）	暗
63	ネビロス	マハムドオン/アギダイン/デカジャ	コンセントレイト（65）/ムド成功率UP（67）/光无效（69）/魔术の素养（70）	异常
73	アラハバキ	烈风波/マハラクカオート/恐怖防御	警戒（74）/テトラカーン（76）/物理反射（80）	物理
82	オンギョウキ	愚者のささやき/ジオダイン/マハスクカジャ	异常成功率UP（84）/电击ハイブースタ（85）/レボリューション（86）/仁王立ち（87）	物理

运命

初期LV	Persona	初期技能	习得技能（LV）	继承类型
35	フォルトゥナ	ガルーラ/ラクカジャ	电击见切り（37）/マハガルーラ（38）/素早さの心得（39）/疾风ブースタ（40）	疾风
44	クロト	マハガルーラ/クロズディ	ナバスネビュラ（45）/マカラカーン（47）/疾风ブースタ（48）/ガルダイン（49）/老化防御（50）	疾风
51	ラケシス	ガルダイン/マハスクカジャ	リカーム（53）/マカラブレイク（54）/疾风吸收（55）/赤の壁（56）/衰弱耐性（57）	疾风
58	アナンタ	マハブフーラ/白の壁	マハラクカジャ（59）/ブフダイン（61）/绿の壁（62）/大气功（63）/衰弱防御（64）	物理
65	アトロポス	ガルダイン/疾风ブースタ	コンセントレイト（67）/マハガルダイン（68）/真・火炎见切り（69）/疾风ハイブースタ（70）	疾风
72	ノルン	マハガルダイン/ガルダイン/ディアラハン	マハスクカオート（74）/大气功（75）/疾风ハイブースタ（76）/瞬间回复（77）/ランダマイザ（79）	疾风

刚毅

初期LV	Persona	初期技能	习得技能（LV）	继承类型
5	ザントマン	ガル/プリンパ	脑天落とし（6）/混乱成功率UP（7）/デカジャ（8）/トラエスト（11）	疾风
8	ヴァルキリー	ブフ/スラッシュ/ラクンダ	メディア（10）/两腕落とし（11）/マハブフ（12）	冰结
14	ティターン	マハジオ/脑天落とし/デクンダ	冰结见切り（16）/キルラッシュ（18）/恐怖耐性（19）	电击
23	ラクシャーサ	キルラッシュ/ブレインシェイク/カウンタ	疾风斩（25）/攻击の心得（26）/物理见切り（27）/チャージ（28）	物理
28	クシミタマ	ガルーラ/ジオンガ/ソウルブレイク	光からの生还（31）/暗からの生还（32）/トラエスト（33）/衰弱成功率UP（34）	疾风
30	オニ	デッドエンド/カウンタ/バスタアタック	木っ端微尘斩り（32）/物理耐性（33）/食いしばり（34）/チャージ（35）	物理
42	ハヌマーン	刚杀斩/ラクンダ/リカーム	利剑乱舞（44）/疾风见切り（46）/食いしばり（47）/チャージ（48）	物理
50	カーリー	ブフダイン/ムドオン	デスバウンド（52）/レボリューション（53）/ハイパーカウンタ（54）/チャージ（55）	冰结
63	ジークフリード	アカシャアーツ/チャージ/マハスクカジャ	ハイパーカウンタ（65）/大治疗促进（67）/雾雨升天击（68）/ゴッドハンド（70）	物理
90	ザオウゴンゲン	マハラギダイン/チャージ/ゴッドハンド	アニマフリーズ（92）/真・物理见切り（93）/不屈の斗志（94）/火炎ハイブースタ（95）/空间杀法（96）	火炎

刑死者

初期LV	Persona	初期技能	习得技能（LV）	继承类型
15	ベリス	シングルショット/ムド	マハラギ（16）/ムド成功率UP（17）/绿の壁（18）/ブレインシェイク（19）/混乱耐性（20）	物理
22	ヨモツイクサ	セルブレイカー/マハブフ	老化成功率UP（24）/淀んだ吐息（25）/ポイズンミスト（26）/毒成功率UP（27）	异常
27	マカミ	アギラオ/スクンダ	素早さの心得（29）/ディアラマ（30）/魔封耐性（31）/物理见切り（32）/冰结耐性（33）	火炎
39	オルトロス	アギラオ/黑点击	マハラクカジャ（41）/火炎ブースタ（42）/マハラギオン（44）/冰结无效（45）	火炎
49	ヤツフサ	アギダイン/マハスクカジャ/火炎ブースタ	ヒートウェイブ（51）/チャージ（52）/物理见切り（53）/マハラギダイン（54）/コンセントレイト（55）	火炎
56	トウコツ	アイオンの雨/デカジャ/マハタルカジャ	老化防御（58）/チャージ（60）/真・物理见切り（61）/火炎吸收（62）	回复
66	ヘルズエンジェル	アギダイン/アイオンの雨	食いしばり（68）/ムドオン（69）/マハラギダイン（70）/火炎吸收（71）/火炎ハイブースタ（73）	火炎
71	ヴァスキ	ハマオン/バイラスウェイブ	毒防御（73）/ハイパーカウンタ（74）/真・疾风见切り（75）/マハンマオン（76）/ジオダイン（77）	光
82	アティス	アギダイン/アムリタ/マハラクカジャ	不屈の斗志（84）/サマリカーム（86）/マハラギダイン（87）/マハムドオン（88）	火炎

死神

初期LV	Persona	初期技能	习得技能（LV）	继承类型
9	グール	突击/ポイズマ	スクカジャ（10）/エイジング（11）/毒串刺し（12）/ラクンダ（13）/毒成功率UP（14）	异常
14	モコイ	ソニックパンチ/ヒステリービンタ/デカジャ	バリアントダンス（15）/激昂成功率UP（16）/ソウルブレイク（18）/衰弱成功率UP（19）	辅助
24	マタドール	マハムド/电光石火/デクンダ	ムド成功率UP（26）/暴れまくり（27）/素早さの心得（29）/光からの生还（30）	物理

初期LV	Persona	初期技能	习得技能（LV）	继承类型
36	サマエル	ムドオン/マハタルンダ/ポイズンミスト	デクンダ（38）/メギド（39）/ムド成功率UP（40）/光からの生还（41）	暗
46	モト	ムドオン/デビルスマイル/テンタラフー	光からの生还（48）/亡者の叹き（49）/ムド成功率UP（50）	暗
58	ホワイトライダー	ムドオン/ハマオン	アギダイン（60）/真・冰结见切り（62）/マハンマオン（63）/マハムドオン（65）/ハマ成功率UP（66）/ムド成功率UP（67）	暗
72	アリス	マハムドオン/ムド成功率UP/デクンダ	光からの大生还（75）/メギドラ（76）/コンセントレイト（77）/死んでくれる?（79）	暗
78	マハカーラ	アギダイン/刹那五月雨击/チャージ	コンセントレイト（80）/マハラギダイン（82）/マハムドオン（83）/火炎ハイブースタ（84）/ムド成功率UP（85）	物理

节制

初期LV	Persona	初期技能	习得技能（LV）	继承类型
4	アプサラス	パトラ/ディア	ラクンダ（5）/メパトラ（6）/ブフ（7）	回复
11	シルフ	ガル/スクカジャ/メパトラ	小治疗促进（12）/メディア（13）/マハガル（14）	疾风
16	カイチ	ジオ/マハジオ/ラクンダ	マカジャマ（17）/魔封成功率UP（18）/暴れまくり（19）/电击ブースタ（21）	电击
23	ニギミタマ	ディアラマ/メパトラ/リパトラ	リカーム（25）/中气功（26）/ガルーラ（28）/老化耐性（29）	回复
31	ミトラ	マハンマ/シールボムズ	テトラブレイク（33）/ハマオン（34）/电击见切り（35）/ハマ成功率UP（36）/魔封防御（37）	光
40	ゲンブ	マハブフーラ/マハラクカジャ	中治疗促进（42）/マカラブレイク（43）/苍の壁（44）/物理耐性（45）/真・电击见切り（46）	冰结
47	セイリュウ	マハジオンガ/マハタルンダ	ジオダイン（49）/ポイズンミスト（50）/电击ガードキル（51）/电击ブースタ（52）/衰弱耐性（53）	冰结
54	スザク	マハラギオン/エナジーシャワー	マハスクカジャ（55）/アギダイン（56）/冰结耐性（58）/火炎ハイブースタ（59）/マハスクカオート（60）	火炎
62	ビャッコ	ブフダイン/デスバウンド/ハイパーカウンタ	素早さの心得（64）/アムリタ（66）/冰结ハイブースタ（67）/マハブフダイン（68）	冰结
69	ユルング	バイラスウェイブ/ブフダイン	ハイグロウ（71）/メディアラハン（72）/サマリカーム（74）/光反射（75）	异常
73	ヴィシュヌ	メギドラオン/アカシャアーツ/マハブフダイン	大治疗促进（75）/ゴッドハンド（76）/チャージ（78）/大天使の加护（79）	万能

恶魔

初期LV	Persona	初期技能	习得技能（LV）	继承类型
3	ウコバク	アギ/スクンダ	プリンパ（4）/混乱成功率UP（5）/火炎耐性（6）/火炎ガードキル（7）	火炎
10	リリム	ジオ/ムド/エイジング	老化成功率UP（12）/スクカジャ（13）/マハムド（15）	暗
19	ヴェータラ	愚者のささやき/デビルタッチ	吸血（20）/淀んだ吐息（21）/ブレインシェイク（22）/亡者の叹き（23）/恐怖成功率UP（24）	异常
28	インキュバス	アギラオ/デビルスマイル/マインドスライス	淀んだ空气（30）/吸魔（32）/亡者の叹き（33）	异常
37	パズス	ムドオン/ラクカジャ/ブフーラ	淀んだ空气（39）/异常成功率UP（40）/ナバスネビュラ（41）/胜利の息吹（42）	暗
44	サキュバス	アギラオ/ムドオン	マハラギオン（46）/ムド成功率UP（47）/吸魔（48）/光耐性（49）/大气功（50）	异常
53	リリス	ジオダイン/マカラカーン	オールド・ワン（54）/マハジオダイン（55）/电击ガードキル（56）/异常成功率UP（57）	电击
61	ベルフェゴール	マハジオダイン/デビルスマイル	マハラクンダ（63）/恐怖成功率UP（64）/オールド・ワン（65）/老化成功率UP（66）/电击ハイブースタ（67）	电击
68	ベリアル	ムドオン/刹那五月雨击	アギダイン（69）/光からの大生还（71）/火炎ハイブースタ（72）/マハラギダイン（73）	暗
81	ベルゼブブ	アギダイン/マハブフダイン/コンセントレイト	イノセントタック（83）/マハムドオン（84）/光からの大生还（85）/ムド成功率UP（86）/メギドラオン（87）	火炎

塔

初期LV	Persona	初期技能	习得技能（LV）	继承类型
35	トウテツ	メギド/マインドスライス/デクンダ	混乱成功率UP（37）/コンセントレイト（38）/老化防御（40）/ミリオンシュート（41）	万能
46	クー・フーリン	マハガルーラ/デスバウンド	マハタルカジャ（47）/コンセントレイト（48）/白の壁（49）/暗からの大生还（50）/ガルダイン（51）/疾风ハイブースタ（53）	疾风
55	アバドン	オールド・ワン/ムドオン/アローシャワー	アギダイン（56）/光からの大生还（57）/テトラブレイク（60）/物理无效（62）	异常

初期LV	Persona	初期技能	习得技能（LV）	继承类型
62	マーラ	アギダイン/ベノンザッパー	チャージ（63）/マカラカーン（64）/物理吸收（66）/火炎ハイブースタ（67）	火炎
69	マサカド	マハンマオン/五月雨斬り	刹那五月雨击（71）/ハマ成功率UP（73）/武道の心得（74）/不屈の斗志（76）	光
75	ヨシツネ	ブレイブザッパー/チャージ/ジオダイン	ヒートライザ（77）/电击反射（78）/电击ハイブースタ（79）/八艘飞び（83）	物理
80	シヴァ	ジオダイン/マハガルダイン/不屈の斗志	マハジオダイン（82）/魔术の素养（83）/メギドラオン（84）/プララヤ（87）	电击

星

初期LV	Persona	初期技能	习得技能（LV）	继承类型
24	キウン	テトラカーン/セルブレイカー/マハムド	淀んだ空気（26）/光耐性（27）/吸血（28）/吸魔（29）	辅助
32	ネコショウグン	ジオンガ/电击ブースタ/黒点击	メディラマ（34）/マハタルカジャ（35）/真・疾风见切り（36）/神々の加护（37）	辅助
43	フウキ	ガルーラ/ミリオンシュート/ヘビーカウンタ	真・火炎见切り（45）/アドバイス（46）/疾风ブースタ（47）/衰弱防御（49）	疾风
50	ガネーシャ	ガルダイン/マスタードボム/マカラカーン	チャージ（52）/ハイパーカウンタ（54）/食いしばり（55）/マハガルダイン（56）	疾风
57	ガルーダ	ディアラマ/ガルダイン/アローシャワー	アムリタ（60）/ハイパーカウンタ（61）/疾风反射（62）/素早さの心得（63）	回复
67	カルティケーヤ	マハジオダイン/マハタルカオート	ハイパーカウンタ（68）/刹那五月雨击（69）/ミドルグロウ（70）/イノセントタック（75）	电击
75	サトゥルヌス	アギダイン/マハラギダイン/火炎ハイブースタ	真・冰结见切り（77）/ハイグロウ（79）/魔术の素养（81）	火炎
87	ルシフェル	メギドラオン/マハラギダイン/ゴッドハンド	メシアライザー（88）/瞬间回复（90）/疾风反射（91）/武道の心得（92）/明けの明星（94）	万能

月

初期LV	Persona	初期技能	习得技能（LV）	继承类型
20	アンドラス	メディア/マハジオ/スクカジャ	苍の壁（22）/中治疗促进（23）/ジオンガ（24）/疾风见切り（25）	回复
27	ノズチ	ポイズンミスト/エイジング/异常成功率UP	ジオンガ（29）/ラクカジャ（30）/毒防御（31）/老化防御（32）	异常
34	ヤマタノオロチ	マハブフーラ/ガルーラ/赤の壁	緑の壁（36）/老化耐性（38）/冰结ブースタ（39）	冰结
41	アルラウネ	メディラマ/エナジーシャワー/オールド・ワン	マカラカーン（43）/緑の壁（44）/老化防御（45）/老化成功率UP（46）	回复
48	ギリメカラ	チャージ/剛杀斩/ポイズンミスト	マハムドオン（50）/ベノンザッパー（51）/テトラジャ（52）/光からの大生还（53）/物理反射（56）	辅助
57	スイキ	ブフダイン/チャージ/烈风波	中治疗促进（59）/テトラブレイク（60）/不屈の斗志（62）	冰结
68	セト	マハガルダイン/ガルダイン	疾风ガードキル（71）/光无效（72）/疾风ハイブースタ（73）/真・电击见切り（74）	疾风
77	バアル・ゼブル	マハブフダイン/マハムドオン/オールド・ワン	テンタラフー（78）/マハジオダイン（79）/ムド成功率UP（80）/淀んだ空気（82）	冰结
84	サンダルフォン	マハンマオン/サマリカーム/アムリタ	大天使の加护（87）/アグネヤストラ（88）/暗からの大生还（89）/暗反射（90）	光

太阳

初期LV	Persona	初期技能	习得技能（LV）	继承类型
10	カーシー	ガル/プリンパ/ラクカジャ	ローグロウ（11）/マハガル（13）/白の壁（14）/トラエスト（15）	疾风
20	ホウオウ	ガルーラ/マハラギ	ダブルシュート（22）/ローグロウ（23）/冰结见切り（25）/火炎ブースタ（26）/マハラギオン（27）	疾风
31	ドゥン	アギラオ/マハラギ/火炎ガードキル	ミドルグロウ（33）/マハラギオン（34）/火炎ブースタ（35）/真・冰结见切り（36）	火炎
40	ヤタガラス	マハスクカジャ/シシリディ/アギラオ	恐怖防御（43）/ミドルグロウ（44）/ディアラハン（45）/胜利の息吹（46）	辅助
47	ナラシンハ	ハマオン/五月雨斬り	ヘビーカウンタ（48）/真・疾风见切り（49）/マハンマオン（51）/マハタルカオート（53）	光
53	タムリン	ジオダイン/デスバウンド/ハイパーカウンタ	マハラクカオート（54）/チャージ（55）/电击ハイブースタ（56）/真・物理见切り（58）/不屈の斗志（59）	物理
61	ジャターユ	ガルダイン/混乱防御	アムリタ（62）/ハイグロウ（64）/电击反射（65）/マハガルダイン（66）	疾风
68	ホルス	ディアラハン/マハンマオン/マハガルダイン	疾风ハイブースタ（70）/マハタルカジャ（71）/疾风吸收（73）	回复
77	スパルナ	ガルダイン/マカジャマ	真・冰结见切り（79）/疾风ハイブースタ（80）/マハガルダイン（81）/真・火炎见切り（82）/电击ハイブースタ（83）	疾风

初期LV	Persona	初期技能	习得技能（LV）	继承类型
86	アスラおう	マハラギダイン/イノセントタック/マハラクカジャ	マハンマオン（88）/ハイパーカウンタ（89）/魔术の素养（90）/不动心（92）	火炎

审判

初期LV	Persona	初期技能	习得技能（LV）	继承类型
59	アヌビス	ハマオン/マカラカーン/ムドオン	ポイズンアロー（60）/マスタードボム（61）/メギドラ（62）/マハンマオン（64）/ハマ成功率UP（65）	光
67	トランペッター	メギドラ/ジオダイン/电击ハイブースタ	マハラクカジャ（68）/胜利の息吹（69）/メギドラオン（70）/ランダマイザ（73）/ヒートライザ（74）	万能
72	ミカエル	空间杀法/メギドラ/ハマオン	メギドラオン（74）/マハンマオン（75）/暗反射（76）/天军の剑（79）	物理
76	サタン	メギドラオン/マハラギダイン	大治疗促进（77）/大气功（78）/光からの大生还（80）/漆黒の蛇（81）/疾风无效（82）	万能
83	メタトロン	マハンマオン/天军の剑	メギドラオン（86）/冰结反射（87）/电击反射（88）/火炎反射（89）	光
90	アルダー	イノセントタック/ゴッドハンド	メギドラオン（91）/气绝防御（92）/防御の心得（93）/メディアラハン（94）/大天使の加护（95）/物理无效（96）	万能
93	ルシファー	ブフダイン/ブレイブザッパー/コンセントレイト	冰结ハイブースタ（94）/魔术の素养（95）/光反射（95）/电击吸收（98）/胜利の雄たけび（99）	冰结

世界

初期LV	Persona	初期技能	习得技能（LV）	继承类型
91	伊邪那岐大神	メギドラオン/胜利の雄たけび/大天使の加护/コンセントレイト	アギダイン（92）/ブフダイン（93）/ジオダイン（94）/ガルダイン（95）/火炎ハイブースタ（96）/冰结ハイブースタ（97）/电击ハイブースタ（98）/疾风ハイブースタ（99）	

永劫

初期LV	Persona	初期技能	习得技能（LV）	继承类型
18	アメノウズメ	メディア/マハガル/ハマ	小气功（20）/リパトラ（21）/防御の心得（23）/トラフーリ（24）	回复
24	ナルキッソス	愚者のささやき/テンタラフー/マハガル	オールド・ワン（25）/火炎耐性（26）/アニマフリーズ（27）/异常成功率UP（30）	暗
31	サティ	マハラギ/アギラオ/エナジーシャワー	ディアラマ（33）/トラフーリ（34）/マハラギオン（36）	火炎
37	ナーガラジャ	デッドエンド/テンタラフー	マハタルカジャ（38）/ミリオンシュート（39）/混乱防御（40）/マハジオンガ（42）/混乱成功率UP（43）	电击
44	クシナダヒメ	マハタルカジャ/メディラマ/赤の壁	マハラギオン（46）/火炎无效（48）/マカラカーン（50）	回复
51	ケツアルカトル	マハガルーラ/マハスクカジャ/ミドルグロウ	ガルダイン（52）/ヒートウエイブ（53）/マハンマオン（55）	–
58	キングー	メディラマ/真・火炎见切り/マハスクカオート	混乱防御（59）/毒防御（60）/烈风破（62）	–
65	ラクシュミ	ブフダイン/マハブフダイン	–	–
74	カグヤ	ハマオン/メディアラハン/急速回复	テトラジャ（75）/マハンマオン（77）/ハマ成功率UP（78）/魔术の素养（80）	–

道化师

初期LV	Persona	初期技能	习得技能（LV）	继承类型
20	グルル	マズルシュート/攻击の心得	ローグロウ（21）/电光石火（22）/ポイズンミスト（23）/毒成功率UP（25）/物理耐性（27）	物理
27	タケミナカタ	マハジオ/ジオンガ	光からの生还（29）/防御の心得（30）/デカジャ（31）/物理见切り（33）	电击
34	ペイルライダー	マハムド/マインドスライス/ガルーラ	ヘビーカウンタ（35）/ムドオン（37）/光からの生还（39）	暗
40	ロア	ムドオン/吸血/マハタルンダ	光からの生还（42）/ジオダイン（43）/ムド成功率UP（45）/テトラジャ（46）	暗
47	パフォメット	デビルスマイル/マハラギオン/亡者の叹き	异常成功率UP（49）/物理见切り（50）/マハムドオン（52）/ムド成功率UP（53）	–
55	クヴァンダ	アギダイン/マハスクカオート	–	–
62	チェルノボグ	マハムドオン/雾雨升天击/テトラブレイク	–	–
68	セイテンタイセイ	ブレイブザッパー/リベリオン/真・电击见切り	–	–
77	マガツイザナギ	木っ端微尘斬り/マハジオダイン/亡者の叹き	マハガルダイン（78）/メギドラオン（80）/チャージ（82）/ヒートライザ（84）	–

流程攻略

游戏的进行方式是将一天分为早上、午休、放学后和夜晚四个时间段。而根据日期、天气与时间段的区别，玩家可以做出的行动也不一样。迷宫探索一开始会有救人的时间限制，如果超出时间未能成功攻略迷宫，就会Game Over。若是玩家没有及时存档，此时也可以选择从最终限时的一周前开始重新游戏，以完成迷宫的攻略。

下文攻略中将会为大家推荐每个时间段里应该或必须完成的行动。另外关于任务系统，由于在攻略过程中资料不齐全，连笔者本人也没有全部触发以及完成，因此将接的任务穿插在后文的攻略里，就不单独列出了。

※推荐一周目要重点发展足立和マリ-的社交等级，关系到Persona“マガツイザナギ”的获得以及隐藏迷宫“虚ろの森”的开启。

※通关之后，二周目继承要素为主人公的能力值（勇气、根气、宽容さ、传达力和知识）、所持金钱、社交等级MAX羁绊道具、Persona全书（可无视等级进行召唤）、游戏时间、武器店商品列表、服装和登录过的技能卡片。

推荐行动

4月

日期	曜日	天气	事件
4/11	月	阴/雨	一开始在加油站附近可以自由行动一下，调查蓝色的蝴蝶可以存档，与堂岛伯父对话可以继续进展剧情。晚上在家里可以自由活动，客厅的日历处可以存档，到2楼自己的房间，调查被子直接睡觉。梦境中来到一个陌生的地点，一路前进后与？？？战斗，5回合后战斗自动结束。
4/12	火	雨/阴	在教室自我介绍时选择“谁が落ち武者だ”，可以提升“勇气”。放学后可以利用自由活动时间熟悉一下街道设施的配置，不过什么都不能干就是了。直接回到家里，剧情后睡觉。
4/13	水	阴	上午上课提升“知识”。晚上进入自己的房间可以看深夜电视。
4/14	木	雨	上午的问题回答“纪元前1年”，可以提升“知识”。在电视的世界中选择“ケガは无い？”可以提升“宽容さ”。回到房间后直接睡觉。
4/15	金	雨	对于阳介的问题选择“千枝が心配だ”，可以提升“宽容さ”。之后剧情进入“异様な商店街”。

完成战斗后回到家中，就可以使用△键打开菜单了。选择回到自己房间就可以结束当天行动。之后剧情进入天鹅绒房间，社交系统开放。

异様な商店街



在这里迎来游戏的第一场正式战斗。敌人是“失言のアブルリ－”×2，弱点属性是雷，利用SKILL“ジオ”可以造成DOWN，然后以物理攻击将其消灭。

BOSS战 阳介の影

弱点属性同样是雷，其在使用“チャ－ジ”或进行防御后会使用“忘却の风”，造成主人公DOWN，因此一定要防御。不断利用SKILL“ジオ”将其打成DOWN然后再攻击就好。

LV	Arcana	名称	HP	SP	物	火	冰	雷	风	光	暗
1	魔术师	失言のアブルリ-	40	35	–	耐	–	弱	–	–	–
3	魔术师	阳介の影	300	200	耐	–	–	弱	–	无	无

推荐行动

4月

日期	曜日	天气	事件
4/16	土	雨	早上剧情获得社交“魔术师：花村阳介”。晚上回到家里直接看深夜电视。
4/17	日	晴	在武器店购买装备后，进入天鹅绒房间。之后离开商店街，前往JUNES，然后剧情进入“雪子姬の城”。BOSS战之后剧情获得社交“愚者：自称特别搜查队”。回到自己房间后发生剧情，之后与堂岛对话，然后前往商店街的加油站。领取道具后回到家中，结束今天的事件。



雪子姫の城（初次）

与城门口的KUMA对话可以获得道具，之后进入城堡。迷宫是随机生成的，敌人的属性参照下表。在2F会与BOSS“千枝の影”战斗。

BOSS战 千枝の影

BOSS的“マハジオ”会造成阳介DOWN，因此一定要在她用“蔑んだ目”的下一回合让阳介防御。不过第一回合和濒死时会无前兆使用，因此尽量多多保存自身的HP。主人公配备イザナギ，使用“ラクンダ”来降低BOSS的防御，然后让阳介用“ガル”攻击BOSS的风弱点。当BOSS使用“绿の壁”时，会在两回合内变成风属性耐性，此时就用普通攻击打。注意利用好阳介的“ディア”进行回复就能取胜。

LV	Arcana	名称	HP	SP	物	火	冰	雷	风	万能	光	暗	出现阶层	所持道具
5	魔术师	虚言のアブルリ–	73	51	–	耐	弱	弱	–	–	–	–	1F	大きい乳齿
6	女教皇	冷静のペ–シエ	82	23	耐	–	无	–	弱	–	–	–	1F	精神の薄纸
6	战车	千枝の影	1000	500	耐	–	–	–	弱	–	无	无	2F	–

推荐行动

4月

日期	曜日	天气	事件
4/18	月	晴	从这一天开始，放学后可以进行自由活动，走访各种各样的设施，为之后的战斗做好准备。到JUNES的美食广场就可以前往电视世界。网络功能也得到开放。到4月29日为止，如果不能救出天城雪子，游戏将会Game Over。 早上会获得社交“战车：里中千枝”。上午的问题回答“ベ–タ”，可以提升“知识”。放学后前往教室栋3F廊下与爆炸头的学生对话可以接受任务01“迷走！ナゾナゾ先辈！”，回答“Aグル–プ”和“硬货に描かれている植物”即可获得“宝箱の键”×3。在商店街北侧的自动贩卖机购买“胡椒博士NEO”，然后送给神社的小朋友，可以获得“タツヒメテントウ”×2（以后每个不下雨的时候都有这样的事件）。最后前往天鹅绒房间两次，与マリ–交流并带她出来，可以获得社交“永劫：マリ–”。（注意带マリ–出来后就会自动进入晚上，因此放在最后完成。）晚上开始可以在堂岛不在的日子里外出，也可以利用自己房间内的物品。调查书桌可以增加“知识”。
4/19	火	晴/阴	在教室栋1F职员室可以进行入部相谈。进入1F尽头的非常口可以选择加入篮球部（バスケ部）或者足球部（サッカ–部）。加入任意部后获得社交“刚毅：运动部の同级生たち”。
4/20	水	阴	上课时选择“谦让语”可以提升与阳介的关系，以及“传达力”。商店街南侧的书店可以买到《素敌な汉》（提升勇气）、《违いの出る超勉强术》（容易提升知识）和《初心者向け钓り实践本》（容易钓到大量的鱼），购买后在家里的沙发上可以读书。带着特定装备前往学校实习栋2F找职人见习い可以换取他的手制装备，目前确认的是“居合刀”换取“おそうじモップ”（以后不用了也千万不要卖掉，关系到任务31），“南蛮足具”换取“レスリングブ–ツ”。夜晚在拥有“タツヒメテントウ”的前提下前往商店街南侧的紫路宫两次，可以换取“钓り针”和“パンくず”。获得“钓り针”之后前往河原与老爷爷对话，可以获得“钓竿”，以后就可以在这里钓鱼了。
4/21	木	雨/阴	早上选择“天气予报に气をつけよう”可以提升与阳介的关系。
4/22	金	晴/阴	没有特别事件，自由活动。
4/23	土	阴	上课时选择“チュ–リップバブル”可以提升与阳介的关系，以及“传达力”。
4/24	日	晴	加入运动部的话，当天会有事件发生，可以增加“刚毅”的好感度。
4/25	月	阴	上课时选择“超回复”可以提升“知识”。放学后向2–2教室里的男学生搭话可以触发任务02“屋上のあの子”，在雨天以外的日子前往屋顶，向她询问3次“趣味”即可达成，获得的报酬是“カエレ–ル”。前往实习栋1F的会议室或音乐室可以加入演剧部或吹奏乐部，加入后获得社交“太阳：松永绫音（吹奏乐）/小泽结实（演剧）”。
4/26	火	阴	上课时选择“结婚数”可以提升与千枝的关系，以及“传达力”。
4/27	水	雨	没有特别事件，自由活动。
4/28	木	雨	没有特别事件，自由活动。
4/29	金	雨	※注意今天是救出雪子的最后期限。下午如果无法救出雪子，将会Game Over。 晚上与菜菜子的对话选择“空いてる”可以提升与菜菜子的关系。回到房间会自动观看深夜电视发展剧情。

雪子姫の城（雪子救出）



时间限定：4/18～4/29

在城门口与KUMA对话可以获得“カエレ–ル”×3。记得如果在宝箱中获得“绅士タキシ–ド”，一定要至少留1件，关系到日后任务37的完成。2F有与雪子阴影的事件。5F的迷宫构造是固定的，直线前进会被不断传送，只有被传送后立刻往回走才能打开门。这里有个中BOSS“征服の骑士”，击倒它后会获得“ガラスの键”，开启前往下一层的门。到了8F后，开门直接开始BOSS战，对“雪子の影”。救出雪子后，在JUNES的第二个选项选择“今日はこの边にしよう”可以提升“宽容さ”。

BOSS战 征服の骑士

中BOSS“征服の骑士”，攻击力比较高，建议用阳介的Persona自来也（ジライヤ）的“マカジャマ”封印他的技能，或者是用スライム的“デビルタッチ”令其进入恐怖状态。路途中的宝箱拿到了“金刚シ–ルド”的话，提升全体的防御力也是个不错的选择。推荐主人公将Persona换为スライム，利用“タルンダ”降低BOSS攻击力，以及用“デビルタッチ”让BOSS进入恐怖状态来封印其“チャ–ジ”后的大技。如果事先让スライム升到LV5，习得“恐怖成功率UP”，则更有把握。万一失败遭到攻击，其拥有物理耐性，也不用太担心。

BOSS战 雪子の影

“雪子の影”弱冰，火无效，擅长火属性攻击。当出现“热い视线”的字样时，下回合就会使用“焼き拂い”的全体火属性攻击，主人公有火属性耐性或无效的Persona最好，但千枝由于弱火，此时一定要防御。同样在BOSS濒死时，“焼き拂い”将不会有前兆，要随时让千枝防御，阳介负责回复。在其使用“白い壁”的时候，冰属性变为耐性，此时可以换用HP攻击。在被打掉1/5血量时会召唤“白马の王子”，王子弱雷，而且被打掉一半HP后会逃走，以后也不会再出现，因此待其出现后要全力攻击它。BOSS使用“テラ–ボイス”让一名角色进入恐怖状态后，一定要第一时间将其解除，否则下回合就会被“战栗のロンド”造成大伤害。本战推荐Persona为オベロン，耐火且拥有电击，对付BOSS本体和王子都有不错的效果。如果觉得练级麻烦，火无效的センリ也是个不错的选择。LV11出全体回复的“メディア”，比オベロン要LV14来得更快。



LV	Arcana	名称	HP	SP	物	火	冰	雷	风	万能	光	暗	出现阶层	所持道具
5	魔术师	虚言のアブルリ–	73	51	–	耐	弱	弱	–	–	–	–	1F/3F	大きい乳齿
6	女教皇	冷静のペ–シェ	82	23	–	–	–	–	弱	–	–	–	1F/3F	精神の薄纸
7	隐者	ブラックレイヴン	108	25	–	耐	–	弱	耐	–	–	–	3F～7F	黑铁のカンテラ/ブル–クォ–ツ
7	法王	トランスツインズ	222	22	–	弱	–	耐	–	–	–	–	3F～6F	轻くて丈夫な布/アイオライト/いわく有りげな铁の棒
8	魔术师	マジックハンド	130	10	耐	–	弱	–	耐	–	–	–	1F～5F	轻铁/アイオライト
10	运命	ブロンズダイス	180	34	耐	–	–	弱	–	–	–	–	4F～7F	力の铁糸
10	魔术师	笑うテ–ブル	164	154	–	–	–	耐	弱	–	耐	耐	4F～7F	魔术のクロス/アイオライト/しっくりくる板
10	女帝	秘密のバンビ–ノ	122	62	–	弱	弱	弱	弱	–	–	–	–	毒々しい花/アイオライト
11	皇帝	ぽじてぶキング	350	43	–	–	–	–	–	–	弱	弱	3F～5F	ヒゲ纤维/ブル–クォ–ツ
13	皇帝	热甲虫	132	51	耐	–	弱	–	–	–	弱	弱	6F～7F	坚い角
13	隐者	ファントムメイジ	124	152	耐	–	–	弱	–	–	弱	耐	5F～7F	金属の布/ブル–クォ–ツ
14	魔术师	マジカルマグス	280	135	–	无	–	–	耐	–	弱	–	5F～7F	しなやかな金属/スモ–キ–クォ–ツ/咒われそうな恶魔像
15	皇帝	征服の骑士	300	87	–	弱	–	–	–	–	–	–	6F～7F	青铜の马具/天使の像
15	正义	炎と冰のバランサ–	140	136	–	无	无	–	–	–	耐	–	6F～7F	金属の受皿/スモ–キ–クォ–ツ
11	皇帝	征服の骑士	430	87	耐	–	–	–	–	–	无	无	5F	–
15	女教皇	雪子の影	1050	800	–	无	弱	–	–	–	无	无	8F	–
14	皇帝	白马の王子	850	450	–	–	–	弱	耐	–	无	无	–	–

推荐行动

4月

日期	曜日	天气	事件
4/30	土	晴	上午的课程中选择“マリネリス峡谷”，可以提升“知识”。之后雪子正式成为同伴，社交“愚者：自称特别捜查队”等级上升。

5月

日期	曜日	天气	事件
5/1	日	阴	“d数据连动”系统解放。向鲛川河川敷的男性搭话可以触发任务03“幻の酒が欲しい”，前往电视世界中的商店街，在酒店内可以找到，报酬是4000元。与KUMA对话可以获得服装“制服・冬＋鼻メガネ”。雪子姬の城第8F将出现新的BOSS“矛盾の王”，需要重新攻略迷宫。推荐今天前往天鹅绒房间特殊合成Personaジャックフロスト，素材为隐者フォルネウス、战车スライム和法王オモイカネ，并让其继承降低攻击力的“タルンダ”和降低命中、回避的“スクンダ”，之后与“矛盾の王”的战斗会用到。

雪子姫の城（矛盾の王）



BOSS战 矛盾の王

虽然它会使用“赤の壁”来吸收火属性伤害，但其实它本身就是火属性吸收的，可不要被骗了。这个BOSS的攻击力非常高，特别是高难度下的“暴れまくり”为全体物理伤害，很有可能将我方秒杀。因此对阵这个BOSS一定要速战速决。推荐使用上文提到的Personaジャックフロスト，全程对BOSS上降低攻击力的“タルンダ”和降低命中、回避的“スクンダ”，完毕后使用ブフーラ等冰魔法攻击。阳介全程使用ソニックパンチ进行输出，顺便追求一下DOWN效果。千枝配合使用冰魔法。雪子负责回复以及利用路上宝箱里的道具“金刚シールド”来增加全员防御力。如果造成了DOWN，不要进行总攻击，继续输出，阳介和雪子可以换为道具“风船爆弹”或“角冰”等风、火以外的属性进行攻击。这个BOSS有一定的难度，如果实在不好打，可以日后再来挑战。击破它后“勇气”会上升，调查王座前面可以获得雪子的武器“孔雀の尾羽”。

LV	Arcana	名称	HP	SP	物	火	冰	雷	风	万能	光	暗	出现阶层	所持道具
17	皇帝	矛盾の王	1600	500	–	吸	–	–	无	–	无	无	8F	–

推荐行动

5月

日期	曜日	天气	事件
5/2	月	雨	上午的课程提升“知识”。与2-2教室里的少女对话可以接受任务04“天使の像が欲しい”，前往雪子城击倒6F以上“ぽじてぶキング”召唤出来的“征服の骑士”可以入手，报酬是“宝箱の鍵”×3。与教学栋2F走廊的男生对话可以接受任务05“恶魔の像が欲しい”，击倒雪子城5F以上的“マジカルマグス”可以入手，报酬是“どくだみ茶”×3。与实习栋1F走廊的男生对话可以接受任务06“リッツ线が欲しい”，击倒雪子城6F以上的“炎と冰のバランサ-”可以入手，报酬是“乐胜命中テ-プ”。与教室里的阳介或千枝对话可以一起复习功课，对应对象好感度会提升，并提高“知识”。晚上冰箱中有东西，吃了以后提升“勇气”，但行动强制结束。
5/3	火	阴/晴	剧情获得社交“正义：堂岛菜々子”。
5/4	水	晴	阳介的休息日事件发生，可以增加“魔术师”的好感度。
5/5	木	晴	前往八十稻羽驿前购买ジュ-ス可以获得“リボンシトロン”；前往ジュネス购买お果子可以获得“ポテロング”；前往神社可以获得社交“隐者：キツネ”。三者择一。强烈推荐前往神社，关系到狐狸在电视世界中的回复。
5/6	金	阴	书店追加《弱虫先生、今日も行く》（提升“宽容さ”）和《事务作业マニュアル》（提升“根气”）。前往神社调查塞钱箱可以接下任务07“好きな人とうまくいきますように”。该任务从07到15为止都是连续任务，每次完成后都要来神社接任务。晚上与堂岛对话可以获得社交“法王：堂岛辽太郎”。
5/7	土	雨	上课时选择“月が绮丽ですね”可以提升“知识”。放学后对话选择“なぐさめる”，可以提升千枝的好感度。进入天鹅绒房间可以看到有关マリ-的剧情。
5/8	日	阴	千枝的休息日事件发生，可以增加“战车”的好感度。
5/9	月	阴/晴	期中考试开始。考试中依次选择“超回复”和“西历1年”。
5/10	火	阴	考试中依次选择“结婚数”和“夏目漱石”。
5/11	水	晴/阴	考试中依次选择“ピタゴラス”和“オリンポス山”。
5/12	木	阴	晚上调查冰箱可以制作便当，选择“落とし盖で煮入む”就能制作出“ほくほく肉じゃが”。
5/13	金	阴	昨天晚上有制作便当的话，可以邀请阳介、千枝或一条一起吃，增加好感度。放学后前往JUNES，与足立对话选择“足立に付き合う”可以获得社交“道化师：足立 透”。
5/14	土	雨	剧情限定无法自由活动，晚上收看深夜电视。
5/15	日	雨/阴	晚上收看深夜电视。之后电话中选择“どっちも好み”提升“宽容さ”，选择“どっちもイマイチ”提升“勇气”。
5/16	月	阴	剧情无法自由行动，直接回房间睡觉。
5/17	火	晴/阴	剧情获得社交“女教皇：天城雪子”。
5/18	水	晴	社交“愚者：自称特别搜查队”等级上升。四六商店追加了治疗异常状态的商品。实验栋2阶走廊与女生对话可以接受任务16“机の修缮”，前往雪子姫の城，击倒4～7F出现的“笑うテ-ブル”获得“しっくりくる板”，报酬是“ロイヤルゼリ-”×5。教室栋2阶走廊与世界史老师对话可以接受任务17“カ-メンの课外授业・1”，前往雪子姫の城，击倒3～5F出现的“トランスツインズ”获得“いわく有りげな铁の棒”，报酬是“脉打つてる石”×2。要发展剧情的话，前往商店街北侧巽屋，与门口的完二母亲对话，然后前往JUNES，与升降机左侧的NPC对话就行了。
5/19	木	晴	测验结果发表。第一名的话，学校内全部好感度上升，与菜菜子对话获得“似颜绘付きメダル”，从堂岛处获得30000元；前十名的话，学校内全部好感度上升，从堂岛处获得20000元，2楼走廊的世界史老师会给“宝箱の鍵”×3。之后前往JUNES，与升降机左侧的帽子少年对话，然后再去电视世界与KUMA对话就能打开新的迷宫“热气立つ大浴场”了。另外前往天鹅绒房间可以获得社交“女帝：マ-ガレット”。
5/20	金	晴	书店有新书《らくらく英会话》（提升“传达力”）和《よくわかる折り纸》（提升“宽容さ”）。

日期	曜日	天气	事件
5/21	土	阴	自由活动，没有特别事件。
5/22	日	阴	制作出家庭菜园，提升“根气”，以及菜菜子的好感度。之后“家庭菜园”系统开放。
5/23	月	雨/阴	与书店前的男生对话可以接受任务18“本と交换”。给他一个“白桃の实”就可以换得《THE 柔道》（大幅提升“知识”和“传达力”）。
5/24	火	阴/晴	前往学校屋顶找到千枝可以获得“肉ガム”×3，这是完成任务08的重要道具。晚上可以制作便当。选择“片栗粉を使う”就能做出“つやとろスブタ”。
5/25	水	晴	昨天晚上有制作便当的话，可以邀请千枝或长濑一起吃，增加好感度。商店街北侧增加打工种类。晚上千枝在商店街北侧，与她共度夜晚可以获得“肉ガム”。这是完成任务08的重要道具。
5/26	木	阴	上课选择“出勤簿”，可以提高与阳介的好感度，以及提升“传达力”。
5/27	金	阴	晚上阳介、雪子和松永在商店街。
5/28	土	雨/晴	没有事件，可以自由活动。
5/29	日	阴	电视购物开放，可以进行购物。另外有运动部的休息事件，可以提高刚毅和战车的好感度，选择“もらっておく”可以获得《魔女探侦ラブリ-ン》（大幅提升“根气”和“宽容さ”）。
5/30	月	阴	课堂上可以提升“知识”。晚上喝掉冰箱里的牛奶可以提升“勇气”，但强制结束行动。
5/31	火	阴	晚上可以制作便当。选择“代わりに酱油を使う”就能做出“酱油たっぷり烧肉弁当”。

6月

日期	曜日	天气	事件
6/1	水	阴	昨天晚上有制作便当的话，可以邀请千枝或长濑一起吃，增加好感度。晚上与堂岛对话，三人可以前往JUNES，随机获得“どくだみ茶”×2或“紧急医疗キット”×3或“白桃の实”×10或“ロイヤルゼリ-”×5。
6/2	木	阴/雨	放学后可以前往爱家进餐，下雨天能吃到特制的肉盖饭，随机增加三项能力。
6/3	金	雨	完成任务18后，可以前往书店前与男性对话，接受任务20“猫にエサをあげてほしい”，在不下雨的日子到河川敷土手给猫喂一条鱼即可完成，之后获得报酬《THE 外道》（大幅提升“知识”和“传达力”），之后家门前会出现猫。该任务完成后可以继续触发任务21和22，都是不断给这只猫喂鱼。
6/4	土	雨	※注意今天是救出完二的最后期限。下午如果无法救出完二，将会Game Over。 没有特别事件，自由活动。晚上剧情观看深夜电视。

热气立つ大浴场（完二救出）

时间限定：5/19～6/4



3F有与完二阴影的事件。在7F会与中BOSS“斗魂のギガス”战斗。击破后获得“浴场の键”才能进入上层。11F会有与完二阴影的BOSS战。





BOSS战 斗魂のギガス

这个中BOSS跟之前出现的杂兵版可不一样，杂兵版光和暗属性是弱点，但BOSS的这两个属性则是无效。不过总体来说还是非常好打。BOSS会顺序使用“チャ-ジ”、“リベリオン”和“タルカジャ”这三个技能强化自己，然后再用“シングルショット”进行攻击，因此在它强化自己的时候拼命输出，最后一轮再全员防御就万无一失了。由于BOSS有“カウンタ”技能几率反射物理攻击，因此以主人公和雪子的魔法攻击为主输出，阳介负责回复，千枝随便打打酱油。

BOSS战 完二の影

本战BOSS“完二の影”会带上两个中BOSS级别的“ナイスガイ”和“タフガイ”出现。如果先攻击“完二の影”，两个家伙的全体攻击之类的招式会非常烦人，因此要先将它们消灭。首先用冰属性魔法击倒HP只有800的“ナイスガイ”，然后再以火属性魔法击倒“タフガイ”。注意这两个家伙的弱点和无效属性正好相反，因此魔法只对单人用就好。“完二の影”吸收雷电属性，光暗无效，擅长雷属性攻击，做好防御的准备，用大技慢慢跟它耗吧。BOSS在“チャ-ジ”后会使用“电光石火”，注意防御。

LV	Arcana	名称	HP	SP	物	火	冰	雷	风	万能	光	暗	出现阶层	所持道具
16	女教皇	自律のバザルト	161	13	耐	–	–	–	弱	–	–	–	1F～4F	自立の重铁/スモ-キ-クォ-ツ
17	法王	收贿のファズ	152	88	–	弱	–	–	–	–	–	弱	1F～4F	顽丈な皮/アイオライト
18	女教皇	探求のペ-シェ	125	85	–	–	反	–	–	–	弱	–	1F～5F/8F	强韧な布/アイオライト
18	恋爱	独占のクピド	100	88	–	–	弱	–	耐	–	–	–	1F～4F	布の翼/ブル-クォ-ツ
18	刚毅	ニザ-ムアニマル	288	57	–	–	–	–	–	–	–	–	1F～7F	生命の首轮/スモ-キ-クォ-ツ
19	刚毅	斗魂のギガス	225	46	耐	–	–	–	–	–	弱	弱	2F～4F/6F～8F	斗魂の证/フロ-ライト
20	隐者	スマッシュレイヴン	105	98	–	–	–	弱	耐	–	–	–	3F～10F	业のカンテラ/ブル-クォ-ツ
20	魔术师	ダンシングハンド	135	121	–	耐	耐	耐	耐	–	–	–	1F～2F/5F～8F	重厚な皮/スモ-キ-クォ-ツ
20	隐者	ファントムマスタ-	162	189	–	–	–	–	弱	–	弱	无	5F～8F	魔术の黑布/スモ-キ-クォ-ツ
20	魔术师	宝物の手	300	130	–	耐	耐	耐	耐	–	耐	耐	1F～10F	マガツサンドライト
21	运命	アイアンダイス	178	44	–	–	–	弱	–	–	–	–	1F～2F/5F～7F/9F～10F	纯铁の块/スモ-キ-クォ-ツ
22	魔术师	我欲のバザルト	168	80	–	弱	弱	弱	弱	耐	弱	弱	5F～7F	我欲の饰り石/フロ-ライト
22	女教皇	静寂のマリア	185	165	–	–	–	–	–	–	–	弱	3F～4F/6F～8F	饰り石/フロ-ライト
23	皇帝	えごいすとキング	206	105	–	弱	–	吸	–	–	反	反	5F/10F	すごいヒゲ纤维/フロ-ライト
24	法王	キラ-ツインズ	160	48	耐	弱	–	反	–	–	–	–	8F～10F	钝色の铁枷/フロ-ライト
24	魔术师	泣くテ-ブル	139	177	耐	耐	弱	耐	耐	–	–	–	8F～10F	勇目の木材/フロ-ライト/反射板
25	魔术师	ワンダ-マグス	165	269	–	–	–	–	–	–	–	–	5F～10F	すべらかな织布/スモ-キ-クォ-ツ
26	皇帝	死甲虫	155	67	–	–	–	–	–	–	弱	耐	8F～10F	锐い角/フロ-ライト
21	魔术师	雾雨姊妹の四女	80	136	无	无	弱	无	无	–	无	无	5F～10F	四女の珍粉/フロ-ライト/スモ-キ-クォ-ツ
18	女教皇	雨女の壶	175	102	–	–	–	弱	–	–	–	–	3F～5F/8F～10F	珍奇の水糸/フロ-ライト/スモ-キ-クォ-ツ
16	女教皇	雾雨兄弟の四男	92	131	无	无	弱	无	无	–	无	无	1F～2F/8F～10F	四男の珍粉/フロ-ライト/スモ-キ-クォ-ツ
24	刚毅	斗魂のギガス	928	100	–	–	–	–	–	–	无	无	7F	–
25	皇帝	完二の影	2000	1000	–	–	–	吸	–	–	无	无	11F	–
24	皇帝	ナイスガイ	800	700	–	无	弱	–	耐	–	无	无	11F	–
24	皇帝	タフガイ	2500	700	–	弱	无	–	耐	–	无	无	11F	–

推荐行动

6月

日期	曜日	天气	事件
6/5	日	晴	有电视贩卖，建议买下其中的“稻羽マス”，用来完成6/14的任务32。门口有妇人在贩卖种子，建议买下“ヒランヤキャベツの苗”种植，可以用来完成任务25（要多照顾几次，不然达不到任务要求量）。前往河川敷与老婆婆对话可以接受任务23“古びた键が欲しい”，前往大浴场1～4F，击倒“收贿のファズ”就可以获得，报酬是提升“知识”和“勇气”。前往商店街北侧与神社门前的老人对话可以接受任务24“石炭が欲しい”，前往大浴场5～7F，击倒“我欲のバザルト”就可以获得，报酬是15000元。（这些大浴场的任务暂时押后到6/9再去完成，可以节约时间。）前往JUNES与可以接受任务25“稻羽产キャベツでないとダメなの”，给他“ヒランヤキャベツ”×3即可完成，报酬是“剑先スコップ”。
6/6	月	晴	巽完二成为同伴，愚者的社交等级上升。
6/7	火	阴	放学后有保健委员事件，选择“サント-制药の北尾さんが……”和“再来月の纳品でいいか连络欲しい”，可以提升“知识”和“传达力”，完成该事件会自动进入晚上。另外完成任务16的情况下，在实习栋2F走廊与女生对话可以接受任务28“机の改造”，前往大浴场9F，击倒“泣くテ-ブル”就可以获得“反射板”，报酬是“スナフソウル”×2。
6/8	水	雨	上课时选择“平均台”，可以提升与雪子的好感度，以及“传达力”。放学后会有摩托车相关话题，选择“详しく闻こうか”，可以提升与阳介的好感度。完成任务04的情况下，与2-2教室的女生对话可以接受任务26“十字架が欲しい”，前往大浴场6～8F，击倒“静寂のマリア”就可以获得“变わった十字架”，报酬是“软骨药”×3。今天开始大浴场的11F会出现BOSS“狭量の官”，但推荐在6/9接下任务后一并前去完成和挑战。晚上选择“确かに不便”可以提升与足立的好感度。
6/9	木	阴/晴	早上选择“乐胜だ”可以提升与阳介的好感度。下午考试完毕后获得“原付免许”，选择“これはいいモノだ”可以提升与堂岛的好感度。之后摩托车解禁，可以骑着摩托车四处转悠了，每次搭乘摩托都能提升“勇气”。建议尽早完成3次近处出游→3次远处出游，这样就可以前往“冲奈市”和“七里海岸”。前往教室栋2F走廊与楼梯前“キツめの女子生徒”对话，然后前往实习栋1F走廊与完二对话，可以获得社交“皇帝：巽完二”。在商店街南侧与四六商店前的老奶奶对话可以接下任务29“立派な角が欲しい”，前往大浴场8F之后，击倒“死甲虫”就可以获得“壮丽な角”，报酬是18000元。在商店街南侧与书店前的女生对话可以接下任务30“妹を探してきて”，前往河川与妹妹对话后回来报告就能完成，报酬是“カエレ-ル”×5。

热气立つ大浴场（狭量の官）

BOSS战 狭量の官

BOSS的弱点是雷属性，攻击手推荐为主人公和完二。由于BOSS常用冰、风属性的魔法，因此推荐用完二换下雪子，让阳介和主人公负责回复，让完二防御。这样BOSS就不会攻击完二的弱点，其他人达到吸引火力的目的了。

击破它后“勇气”会上升，调查BOSS所在位置可以获得完二的武器“铁板”。

LV	Arcana	名称	HP	SP	物	火	冰	雷	风	万能	光	暗	出现阶层	所持道具
27	法王	狭量の官	3000	100	–	–	–	弱	–	–	无	无	11F	–

推荐行动

6月

日期	曜日	天气	事件
6/10	金	阴/雨	没有事件，可以挑战一下爱家。
6/11	土	雨/阴	书店入货《汉、それはエタ–ナル》（大幅提升“勇气”）、《本当にあった怪谈百选》（容易提升“勇气”）和《虫取りテクニック集》（容易捕虫）。与教室栋3F走廊的男生对话，接受任务31“清扫部の魂を受け继いで欲しい”，将“おそうじモップ”和“清扫员服”交给他，报酬是“竹ほうき”。（“おそうじモップ”用“居合刀”找实习栋2F职人见习い换取，“清扫员服”则是去过冲奈市服装店一次后，去病院打工一次后就在服装店有出售。）
6/12	日	阴	雪子休日事件发生，可以提升与雪子的好感度。如果没有去，有电视购物可以尝试一下。晚上可以制作便当，选择“热いうちに溃す”就能完成“なめらかポテトサラダ”。
6/13	月	阴	早上更换夏装，获得“八十神高校制服・夏”、“私服・夏”和“制服・夏＋鼻メガネ”。昨天晚上有制作便当的话，可以邀请雪子、绫音、海老原あい或结实一起吃，增加好感度。下午上课时回答“无酸素运动”可以提升“知识”。
6/14	火	雨	前往武器店，可以接受任务32“稻羽マスが欲しい”
6/15	水	阴/晴	上课时选择“士气”，可以提升与阳介的好感度，以及提升“传达力”。下午有冲奈市的愉快搭讪事件，可以趁此熟悉一下这里的地形。
6/16	木	晴/阴	没有特别事件，自由活动。
6/17	金	阴	林间学校活动，在外住宿。晚上选择“やめておけ”可以提升“传达力”。
6/18	土	阴/晴	林间学校活动第二日。泳装事件，选择“千枝、可爱い”则提升千枝的好感度，选择“雪子、可爱い”则提升雪子的好感度。
6/19	日	阴	有电视购物。晚上出现久慈川りせ的报道。
6/20	月	阴	上课时选择“明治时代”可以提升“知识”。晚上冰箱里有“ワサビの小袋”，吃掉后提升“勇气”，行动强制结束。
6/21	火	雨	晚上回家收看深夜电视。
6/22	水	雨/阴	在豆腐店外决定买东西的时候选择“がんもどきオススメ”，可以提升阳介的好感度。
6/23	木	雨/阴	剧情后收看深夜电视。
6/24	金	晴	剧情获得社交“星：クマ。”四六商店增加了全体回复和攻击的道具，明天下雨的时候可以来买一些。推动主线剧情首先前往学校实习栋2F走廊与胖男生“りせファン”对话，然后前往豆腐店与理世的祖母对话，最后前往河川敷土手与“にこやかな男性”对话。
6/25	土	雨	放学后前往河川敷土手与“マスコミカメラマン”对话，选择“申し出を受ける”和“恼みを持っていたようだ”，再和他对话选择“TVとは别人のようだった”，然后与KUMA对话就能进入新迷宫“特出し剧场丸久座”了。
6/26	日	晴/阴	有电视购物可以看。其余时间自由活动。
6/27	月	晴	上课选择“自己同一性”，可以提升“知识”。
6/28	火	雨/阴	书店有新书《弱虫先生、お金に困る》（大幅提升“宽容さ”）和《上级者向け钓り实践本》（提升钓鱼能力）。
6/29	水	晴/阴	晚上可以制作便当，选择“串を刺して、肉汁をみる”就可获得“ジュ–シ–ハンバ–グ”。
6/30	木	阴	昨天晚上有制作便当的话，可以邀请千枝或小西一起吃，增加好感度。上课时选择“シャックリ川”可以提升“知识”。完成任务06的前提下，前往实习栋1F走廊可以接受任务33“针银矿が欲しい”，击倒剧场5F后出现的“シルバ–ダイス”，获得“银の块”就行，报酬是“高扬ゲルマラジオ”×2。（跟以前一样不用急着去，等相关任务全部出现后再一次清掉比较有效率。）

7月

日期	曜日	天气	事件
7/1	金	雨	没有特别事件，自由活动。电影院开始上映阳介喜欢的电影。
7/2	土	阴	没有特别事件，自由活动。
7/3	日	阴	文化部休日事件，可以提升“太阳”的好感度。不去的话有电视购物可以看。在完成任务20的前提下，与书店前面的男性对话可以接受任务34“ハ–ドブ–ツが欲しい”，前往大浴场5～8F，击倒“ダンシングハンド”获得“重厚な皮”×5个，然后卖到武器店，就能购买“ハ–ドブ–ツ”。然后拿去交差，报酬是《害虫图鉴》（大幅提升“知识”和“勇气”）和5000元。
7/4	月	晴	上课时选择“パスカル”可以提升与阳介的好感度，以及“传达力”。晚上冰箱里有“菜々子のプリン”，吃掉后提升“勇气”。
7/5	火	阴	没有特别事件，自由活动。
7/6	水	阴	晚上可以制作便当，选择“油で扬げる”就可获得“もっちり大学いも”。
7/7	木	阴	昨天晚上有制作便当的话，可以邀请雪子或结实一起吃，增加好感度。上课时选择“アメリカ独立宣言”可以提升“知识”。
7/8	金	雨	没有特别事件，自由活动。
7/9	土	雨	※注意今天是救出理世的最后期限。下午如果无法救出理世，将会Game Over。

特出し剧场丸久座（理世救出）

时间限定：6/25～7/9

强烈建议带上雪子，并且在进入之前大量准备解除异常状态的道具和回复道具，因为作为回复角色的雪子也有可能陷入异常状态。3F有与理世阴影的情节。7F的能见度很低，首先要找到上方中央的中BOSS“淫欲の蛇”尽快与其交战，击倒中BOSS后7F的能见度才会恢复。11F会进行和BOSS“りせの影”以及“クマの影”的两连战，不过中途会进行回复，所以不用太担心。



BOSS战 淫欲の蛇

有雪子在的话就没什么难度。最常见的套路是先使用“淀んだ空気”来让异常状态率变高，然后再使用“バイラスウェイブ”或者“マインドスライス”来让我放全员中毒或混乱。雪子用来解除异常状态（主人公有回复系Persona的话更稳当），雪子自己中了就用道具解除。这个BOSS的弱点是火，可以多加利用。



BOSS战 りせの影

这一战比较特别，因为我们不需要将其打倒，而只要打下一半HP就好。BOSS会按照火→冰→雷→风的顺序依次从弱魔法使用到中魔法（例如单人弱火→全体弱火→单人中火→全体中火→单人弱冰），一开始注意自身的弱点，轮到自己弱点回合的时候进行防御。如果有持有相应耐性的Persona，那么BOSS一定会先消除这个耐性，可以浪费其一回合的攻击行动。HP下降到一定程度后，会使用“マインドスライス”来全体混乱我方，注意解除。只要攻击力足够，大约4个回合就能将其HP削减至一半以下。此后BOSS会使用“マハアナライズ”来解析我方，我方所有的攻击都不会生效，因此剩下的时间就全部防御，直到三个回合后剧情强制结束战斗。

BOSS战 クマの影

虽说是连战，但一开始就是全回复状态，因此不用担心。BOSS的行动方式为“マハラクンダ”→“ヒートウェイブ”、“コンセントレイト”→“マハブフーラ”和“ウルトラチャージ”→“魔手ニヒル”，特别是“魔手ニヒル”为全体攻击200伤害再加DOWN，看到“ウルトラチャージ”（会有两回合的蓄力）后一定要进行防御，反而可以不受任何伤害。“虚无への导き”会造成我方一名角色气绝+DOWN，一定要马上回复，否则中了“魔手ニヒル”就麻烦了。由于没有弱点属性（而且冰属性吸收），又有5000的HP，因此免不了是一场长期战。



LV	Arcana	名称	HP	SP	物	火	冰	雷	风	万能	光	暗	出现阶层	所持道具
27	女帝	生成の雕像	159	205	耐	–	–	弱	耐	–	–	–	1～4	坚石/フローライト
27	运命	ミス・ジエーン	186	30	–	耐	耐	弱	–	–	–	–	1～4	ゴムのような物/スモーキークォーツ
28	恋爱	ソウルダンサー	209	129	–	–	–	–	–	–	–	–	1～4	情热の留め金/スモーキークォーツ
28	隐者	デスサーチャー	225	339	–	–	–	–	–	–	弱	无	1～4	铁の眼球/フローライト
29	法王	固执のファズ	239	100	–	反	反	反	反	–	无	无	1～6	なめした皮/フローライト
29	隐者	ソニックレイヴン	239	84	–	–	–	弱	吸	–	–	–	1～6	练铁のカンテラ/スモーキークォーツ
29	女帝	无为のバザルト	195	27	无	弱	耐	弱	耐	–	–	–	1～4	无为の岩铁/レモンクォーツ
30	正义	雷と风のバランサー	245	440	无	–	–	反	反	–	无	无	9～10	オシャレな受け皿/オリーブストーン
30	魔术师	财宝の手	400	171	–	无	无	耐	无	–	耐	耐	1～10	マガツサンドライト

LV	Arcana	名称	HP	SP	物	火	冰	雷	风	万能	光	暗	出现阶层	所持道具
31	女帝	ヴィーナスイーグル	216	140	–	–	弱	–	耐	–	–	–	2～8、10	羽纤铁/レモンクォーツ
31	女教皇	解放のマリア	210	232	–	弱	–	–	–	–	弱	反	3～10	重铁の块/レピドライト
31	运命	シルバーダイス	250	83	耐	–	–	–	–	–	–	–	5～8、10	银の块/オリーブストーン
31	魔术师	妄言のアブルリー	250	133	–	无	–	弱	–	–	–	–	5～10	顽丈な臼齿/レピドライト
32	魔术师	キリングハンド	208	179	弱	–	–	–	–	–	–	–	3～10	艳やかな留め金/オリーブストーン
32	刚毅	スレイヴアニマル	228	91	–	–	–	耐	弱	–	–	–	3～10	钢铁の首轮/レモンクォーツ
33	女帝	狂い咲きバンビーノ	260	194	–	–	吸	–	–	–	–	–	5～9	镇静の花束/レモンクォーツ
33	皇帝	金刚虫	140	116	反	–	–	–	–	–	–	–	7～10	安定角/フローライト
33	皇帝	肥大のバザルト	200	29	耐	–	–	–	–	–	弱	弱	3～8	肥大のべっこう/レピドライト
34	皇帝	凯旋の骑士	265	116	耐	–	–	–	–	–	–	–	5～10	钢铁の马具/レピドライト
35	刑死者	豪腕のキュクロプス	220	330	–	无	弱	–	–	–	–	–	7～10	锐い刺/レピドライト
35	战车	魔弹の炮座	546	264	–	–	–	–	–	–	–	–	7～10	钢铁の板金/オリーブストーン
28	女帝	雾雨姊妹の三女	80	203	吸	吸	弱	吸	吸	–	无	无	1～2、7～10	三女の珍粉/レピドライト/レモンクォーツ/オリーブストーン
30	战车	雨脚の滑车	50	56	吸	吸	吸	弱	吸	–	无	无	3～4、7～10	珍奇の雫布/レピドライト/レモンクォーツ/オリーブストーン
34	刚毅	雨脚の武者	265	79	–	耐	耐	耐	耐	–	无	无	5～6、9～10	珍奇の雫板/レピドライト/レモンクォーツ/オリーブストーン
33	恋爱	淫欲の蛇	1012	148	–	弱	–	–	–	–	无	无	7F	–
35	恋爱	りせの影	2800	800	–	–	–	–	–	–	无	无	11F	–
35	月	クマの影	5000	1500	–	–	吸	–	–	–	无	无	11F	–

推荐行动

7月

日期	曜日	天气	事件
7/10	日	阴/晴	KUMA成为同伴，理世成为同伴，愚者的社交等级一下子提升两级。之后的选项依次选择“任せろ”可以提升“勇气”。晚上选择“大丈夫”可以提升“宽容さ”。之后开放特殊合体系统。
7/11	月	阴	没有特别事件，可以去尝试一下刚刚开放的特殊合体系统。
7/12	火	雨	上午听课提升“知识”。在完成任务26的前提下，放学后与教室里的女学生对话可以接受任务27“魔除けのヴェールが欲しい”，前往剧场丸久座，击倒5F以后出现的“解放のマリア”可以获得“魔除けのヴェール”，报酬是“宝箱の键”×5。现在剧场丸久座的11F会出现新的BOSS“刹那のル”，不过还是等到明天接了相关任务后再去挑战吧。在学校可以找到雪子、阳介和千枝，选择一人复习功课可以提升相应的好感度和“知识”。晚上可以制作便当，选择“バニラエッセンス”可以获得“なめらかプリン”。
7/13	水	雨/阴	昨天晚上有制作便当的话，可以邀请完二、海老原、结实或绫音一起吃，增加好感度。上课时选择“アイスクリーム头痛”可以提升“知识”。在完成任务30的前提下，放学后前往河川敷河原找双胞胎的妹妹可以接受任务35“姊への道”，击倒剧场丸久座1F以后出现的“ソウルダンサー”可以获得“フラワーブローチ”，报酬是“お德用伤药セット”×3。

特出し剧场丸久座（刹那のル）

BOSS战 刹那のル

这个BOSS比较好打，它只会使用物理攻击，派出防御力高的角色和物理耐性的Persona就行了。弱点是冰属性，以此为主体战斗。几个全体攻击的招式比较危险，特别是出现“刹那のルはむずがっているようだ……”的信息后，下回合必定是“暴れまくり”或“デスバウンド”，提早做好防御。击破它后“勇气”会上升，调查舞台的背后可以获得KUMA的武器“ベアークロー”。





LV	Arcana	名称	HP	SP	物	火	冰	雷	风	万能	光	暗	出现阶层	所持道具
37	女帝	刹那のル	4500	1000	–	–	弱	–	–	–	无	无	11F	–

推荐行动

7月

日期	曜日	天气	事件
7/14	木	晴	上课时选择“空海”可以提升知识。放学后可以跟雪子一起复习功课。晚上可以制作便当，选择“片栗粉をまぶす”可以获得“さっくり龙田扬げ”。
7/15	金	晴	昨天晚上有制作便当的话，可以邀请阳介、千枝或一条一起吃，增加好感度。下午上课选择“赤道”可以提升“知识”。放学后书店有新书《たそがれて……汉》（大幅提升“勇”气）和《できる！家庭菜园》（蔬菜收获时间提早一天）。可以在实习栋1F走廊找理世一起复习功课。晚上进入自己的房间会有运动部学生打来电话，邀请后天一起复习功课，接受的话后天会有运动部休日事件，可以提升“刚毅”的好感度。推荐接受。
7/16	土	雨	上课时选择“ロヒゲがない”可以提升“知识”。在完成任务19的前提下，前往冲奈市与服装店门口的女性对话，可以接受任务37“ときめくあの服が见たい”，在雪子姬の城的金色宝箱中开出“绅士タキシ-ド”并交给她，报酬是“ロイヤルゼリ-”×3。
7/17	日	雨/阴	运动部休日事件，选择“无理です”可以获得《数つてなあに？》（大幅提升“知识”和“根气”），并提升“刚毅”、雪子和千枝的好感度。
7/18	月	晴	晚上冰箱里有“一口かじられたゴ-ヤ”，吃掉后“勇气”上升，强制结束行动。
7/19	火	阴	期末考试开始。依次选择“士气”和“平均台”。
7/20	水	阴	依次选择“应”和“明治时代”。
7/21	木	雨/阴	依次选择“ハ-トのキング”和“パスカル”。
7/22	金	阴/晴	依次选择“シャックリ川”和“アメリカ独立宣言”。
7/23	土	阴	理世的问题选择“ペンは止まらなかつた”可以提升勇气，选择“结果待ち”则是提升“传达力”。接下来在美食广场选择“ホルムアルデヒド”，然后选择“よし、游ぼう”可以提升理世的好感度，然后获得社交“恋爱：久慈川 りせ”。晚上选择“菜々子は自分が守る”可以提升菜菜子的好感度。
7/24	日	雨/阴	没有特别事件，自由活动。
7/25	月	雨/阴	期末考试成绩公布。泳装的话题选择对应角色就可以大幅增加其好感度。晚上冰箱里有“たつぷりの麦茶”，喝了以后强制结束行动。
7/26	火	雨	下午自由活动，晚上观看深夜电视。KUMA的社交“星：クマ”等级提升到3。
7/27	水	阴	社交“愚者：自称特别搜查队”等级提升。推进剧情要前往河川敷河原与完二对话，然后到商店街南侧与堂岛对话。
7/28	木	阴	前往JUNES与足立对话，然后到商店街北侧与惣菜大学的店员对话。
7/29	金	晴/阴	前往商店街南侧豆腐店前与金发的学生对话，就能前往新的迷宫ボイド クエスト了。
7/30	土	晴	没有特别事件，自由活动。
7/31	日	阴/晴	有电视购物可以看看。

8月

日期	曜日	天气	事件
8/1	月	雨/阴	没有特别事件，自由活动。电影院开始上映千枝喜欢的电影。
8/2	火	晴	没有特别事件，自由活动。
8/3	水	晴	有与海老原的休日事件，可以增加月的好感度。
8/4	木	晴	书店有新书《弱虫先生、转职する》（大幅提升“宽容さ”）和《ハイパ-速读术》（提升阅读速度）。
8/5	金	晴	有与小西的休日事件，可以增加刑死者的好感度。
8/6	土	雨	下雨天可以挑战一下爱家。其余没有特别事件。
8/7	日	晴	有新的电视购物可以看看。
8/8	月	阴/晴	有与海老原的休日事件，可以增加月的好感度。
8/9	火	晴	完成任务34的前提下，前往书店前与男性对话可以接受任务40“オシャレな皿が欲しい”，前往剧场丸久座，击倒9F以后出现的“雷と风のバランサ-”获得“オシャレな受け皿”×3，报酬是《なぞなぞだいすき》（大幅提升“宽容さ”和“根气”）和10000元。
8/10	火	晴	有运动部的休日事件，可以提升刚毅与菜菜子的好感度，并获得《THE 茶道》（大幅提升“知识”和“传达力”）。
8/11	木	阴/雨	晚上也在下雨，可以趁此去武器店打造一番。
8/12	金	雨	※注意今天是救出美津雄的最后期限。下午如果无法救出美津雄，将会Game Over。 没有特别事件，自由活动。晚上看深夜电视。

ボイド クエスト（美津雄救出）

时间限定：7/29～8/12

3F是个传送楼层，走到尽头就会被传送到正对方向的区域。7F在前进到十字路口时会突然被调换前进方向，一定要注意检查地图。最上方要与中BOSS“キリングハンド”战斗。记得将其击倒后，一定要将身后宝箱里的“くらやみのたま”拿到，否则会打不开10F（最终章）的门。10F要和BOSS“美津雄の影”战斗。



战斗结束后庆功宴的问题，选择“よし、来い！”可以提升理世的好感度。超市选材时选择“和洋の出会い、ショウユ系”可以提升菜菜子的好感度。晚上与KUMA的社交等级提升到4。最后选择“もちろん”可以提升菜菜子的好感度。



BOSS战 キリングハンド

战斗开始时会召唤“ゴッドハンド”，这个杂兵会给BOSS加血，因此要尽早将其消灭。杂兵被击倒后的一轮，BOSS必定会使用“デスバウンド”，因此如果有血量不够的角色，在击倒杂兵前事先要进行回复或防御。

BOSS战 美津雄の影

战斗开始时BOSS会制造出“勇者ミツオ”保护自己，必须先将其击倒才能给BOSS造成伤害。“勇者ミツオ”一次可以攻击两个角色，伤害比较高，建议先提升全员的防御。“勇者ミツオ”被击倒后，“美津雄の影”必定会打消我方所有的正面状态，且给自己加上“赤の壁”或“绿の壁”，不过它并没有这些弱点，所以无所谓了。“美津雄の影”每回合也会行动两次，能够使用全员伤害的火魔法。HP下降之后会按照“ささやき”→“えいしょう”→“いのり”的顺序再次组建“勇者ミツオ”，成功的话还会使出“ギガダイン”攻击。在3次咏唱完成前，如果能累积对它造成600以上的伤害就能阻止勇者召唤，并继续进行攻击。



LV	Arcana	名称	HP	SP	物	火	冰	雷	风	万能	光	暗	出现阶层	所持道具
36	法王	依存のバザルト	162	23	–	耐	耐	耐	耐	–	弱	弱	1F、3～4F	依存の铁块/オリ–ブスト–ン
36	法王	堕落の塔	325	209	–	–	–	耐	弱	–	–	–	2F、3～4F	白银の冠/レピドライト
37	恋爱	情欲の蛇	255	157	–	耐	弱	–	–	–	–	–	1～4F	漆黑の鳞/レピドライト
37	正义	正义の剑	205	86	–	–	耐	弱	–	–	–	–	1F、3～4F	立派な柄饰/オリ–ブスト–ン
38	刑死者	狂气のキュクロプス	134	245	–	弱	耐	–	耐	–	–	–	1～4F	玉钢の刺/レピドライト
38	恋爱	盲爱のクピド	210	184	–	–	–	耐	弱	–	–	–	2～4F	ピヨピヨ翼/レモンクォ–ツ
39	隐者	アメンティレイヴン	155	117	–	–	–	弱	吸	–	–	–	2～4F	魔性の羽/レモンクォ–ツ
39	女教皇	伪りの圣典	142	242	–	弱	弱	–	–	–	–	–	2～4F	古文书/オリ–ブスト–ン
40	恋爱	浮气のパピヨン	254	334	–	–	弱	耐	–	–	–	–	5～7F	キラキラ鳞粉/レモンクォ–ツ
40	皇帝	刚毅虫	180	164	–	反	反	反	反	–	反	弱	5～6F、8～9F	黄金の角/ハウライト
40	魔术师	ゴッドハンド	284	238	耐	–	弱	–	–	–	–	–	3～4F、6～9F	带电石/ミルキ–クォ–ツ
40	魔术师	至高の手	500	200	–	无	耐	无	无	–	无	无	1～9F	マガツサンドライト
40	隐者	フェイトサ–チャ–	200	333	无	–	弱	–	–	–	–	–	2～4F	视线の留め金/ハウライト
41	恋爱	苦恼のバザルト	122	19	耐	–	耐	弱	耐	–	弱	弱	5～7F	苦恼の黑石/オリ–ブスト–ン
42	法王	青のシジル	339	329	弱	吸	吸	吸	吸	–	无	无	1～8F	合金のシグニチャ–/ブラッドスト–ン
42	女帝	贪欲のバンビ–ノ	172	167	–	弱	–	–	–	–	–	–	5～7F	魅惑の白百合/ミルキ–クォ–ツ
43	运命	プラチナダイス	256	59	–	–	弱	–	–	–	–	–	3～4F、6～7F、9F	轻银の糸/ブラッドスト–ン
43	女教皇	导きのマリア	327	322	–	–	–	弱	–	–	–	–	3～4F、6～7F、9F	试练の黑曜石/ハウライト
44	法王	偏执のファズ	196	105	–	无	吸	弱	耐	–	–	–	5～8F	重压金属/ハウライト
44	恋爱	ライフダンサ–	163	231	–	弱	–	–	耐	–	–	–	5～9F	刃金/ミルキ–クォ–ツ
45	正义	钢铁の巨兵	65	55	耐	耐	耐	耐	耐	耐	–	–	8～9F	タングステン/ミルキ–クォ–ツ
45	刚毅	兽神のギガス	234	94	–	–	弱	–	–	–	–	–	8～9F	激魂の证/ハウライト
46	刑死者	お守りレキシ–	153	451	–	耐	耐	耐	耐	–	–	–	5F、8～9F	守护の饰り布/ブラッドスト–ン
46	战车	真红の炮座	355	246	耐	–	–	–	–	–	–	–	6～9F	调合金の块/ブラッドスト–ン
37	皇帝	雨见の城	220	296	吸	吸	弱	吸	吸	–	–	–	1～2F、8～9F	珍奇の雨岩/ハウライト/ミルキ–クォ–ツ/ブラッドスト–ン
40	法王	雾雨姊妹の次女	42	40	反	反	反	弱	反	–	–	–	3～4F、8～9F	次女の珍粉/ハウライト/ミルキ–クォ–ツ/ブラッドスト–ン
41	女教皇	雨见の壶	62	178	吸	弱	吸	吸	吸	–	–	–	5～9F	希少の雨布/ハウライト/ミルキ–クォ–ツ/ブラッドスト–ン
42	刚毅	雨明かりの武者	566	73	–	反	反	反	反	–	–	–	3～5F、8～9F	珍奇の雨钢/ハウライト/ミルキ–クォ–ツ/ブラッドスト–ン
43	恋爱	雾雨兄弟の次男	89	190	反	反	弱	反	反	–	–	–	6～9F	次男の珍粉/ハウライト/ミルキ–クォ–ツ/ブラッドスト–ン
42	魔术师	キリングハンド	885	100	–	–	–	–	–	–	无	无	7F	–
40	魔术师	ゴッドハンド（召唤）	284	–	耐	–	弱	–	–	–	–	–	7F	–
45	–	美津雄の影	4000	1000	–	–	–	–	–	–	无	无	10F	–
45	–	导かれし勇者ミツオ	1400	1000	–	–	–	–	–	–	无	无	10F	–

推荐行动

8月

日期	曜日	天气	事件
8/13	土	晴/阴	现在ボイドクエスト的10F会出现新的BOSS“逃避の兵”，不过还是等到22日接了相关任务后再去挑战吧。晚上有剧情无法自由活动。
8/14	日	晴	没有特别事件，自由活动。
8/15	月	晴/阴	JUNES打工事件。接受的话接下来五天都会在JUNES打工，能够提升阳介、千枝和KUMA的好感度，最后获得40000元。不接受的话接下来五天是自由活动。
8/16	火	阴/晴	JUNES打工事件。
8/17	水	雨/阴	JUNES打工事件。
8/18	木	晴	JUNES打工事件。
8/19	金	晴	JUNES打工事件结束，提升阳介、千枝和KUMA的好感度，获得工资40000元。
8/20	土	晴	夏日祭典事件。一开始选择“似合ってる”可以提升菜菜子的好感度，接下来选择的女性角色好感度会提升。
8/21	日	晴	夏日祭典事件第二天。女性角色会打电话来邀请两人独处，答应的话可以提升好感度。在神社许愿时，选择与该角色加深关系则会增加好感度，选择“学业成就”则提升“知识”，选择“お金が欲しい”则得到10000元。最后会获得《THE 神道》（大幅提升“知识”和“传达力”）。
8/22	日	阴/晴	前往河川敷土手与男性对话，可以接受任务39“ランプが欲しい”，击倒ボイドクエスト2～4F出现的“アメンティレイブン”获得“消えないランプ”，报酬是30000元。在完成任务35的前提下，前往河川敷河原与双胞胎妹妹对话，可以接受任务36“姉まであと一歩”，击倒ボイドクエスト2～4F出现的“盲爱のクピド”获得“リ-フポシェット”，报酬是“マカの叶”×3。

ボイドクエスト（逃避の兵）

BOSS战 逃避の兵

跟杂兵版“钢铁の巨兵”不一样，这个BOSS并没有四属性和万能耐性，所以选择以魔法攻击为主的同伴吧。雪子最好也带上，因为它会使用混乱与激昂的状态攻击。“淀んだ吐息”→“ムドオン”很容易致死，因此中了“淀んだ吐息”后最好是进行防御。击倒后“勇气”提升，调查斗技场的骷髅图案可以获得“ガイアソ-ド”。



LV	Arcana	名称	HP	SP	物	火	冰	雷	风	万能	光	暗	出现阶层	所持道具
47	正义	逃避の兵	3800	1000	耐	–	–	–	–	–	无	无	10F	–

推荐行动

8月

日期	曜日	天气	事件
8/23	火	晴	早上选择“乐しみにしてた”可以触发海水浴事件（要求事先解放“七里海岸”）。海边选择“确かに别格”可以提升理世的好感度。晚上选择“见てあげる”帮助菜菜子完成暑假作业的话，会持续到8/29晚上都无法自由活动，但能够大幅提高所有人和菜菜子的好感度。推荐选择。
8/24	火	晴	书店到货《私は汉、そして神》（大幅提升“勇气”）和《フ-ドファイト心得》（进食后能力提升效果增加）。晚上帮助菜菜子完成作业，阳介和KUMA到场，可以提升阳介和菜菜子的好感度。
8/25	木	雨	晚上帮助菜菜子完成作业，千枝和雪子到场，可以提升千枝、雪子和菜菜子的好感度。
8/26	金	阴/晴	千枝的社交等级还没满的话，会来邀请出游。晚上帮助菜菜子完成作业，选择“幸せじゃない”可以提升菜菜子的好感度。
8/27	土	雨/阴	晚上帮助菜菜子完成作业，完二和理世到场，可以提升完二、理世和菜菜子的好感度。
8/28	日	晴/阴	理世邀请约会，能提升理世的好感度。晚上帮助菜菜子完成作业，选择“オス”可以提升菜菜子的好感度。
8/29	月	雨	白天完成暑假作业，大幅提升“知识”。晚上帮助菜菜子完成作业，选择“夜だけ雨止んだ”可以提升菜菜子的好感度。
8/30	火	阴/晴	花火大会事件，有恋人的话选择“2人”可以提升好感度，不过最终还是大家一起去。晚上与菜菜子对话选择“よかったね”可以提升好感度。
8/31	水	晴	吃西瓜事件，宣告着暑假的结束。

9月

日期	曜日	天气	事件
9/1	木	晴	白钟直斗转入八十神高校。上课时选择“ぼたん”提升“知识”。电影院开始上映雪子喜欢的电影。
9/2	金	阴/雨	与教室栋3F走廊的男生对话，可以接受任务42“觉醒！ナゾナゾ先辈！”，依次回答“Aグル-プ”、“动き”、“Bグル-プ”和“指示语”，报酬是“スナフソウル”。与冲奈市电影院前的女生对话，可以接受任务41“映画に出てきた物について知りたい”，找到教室栋2阶走廊的世界史老师对话就行，报酬是“神秘のスカラベ”。

日期	曜日	天气	事件
9/3	土	晴	晚上与堂岛对话，三人可以前往JUNES，随机获得“どくだみ茶”×2或“紧急医疗キット”×3或“白桃の实”×10或“ロイヤルゼリ–”×5。
9/4	日	晴	有电视购物可以看。晚上可以制作便当，选择“酱油とみりん”可以获得“てりつやきんぴら”。
9/5	月	晴	昨天晚上有制作便当的话，可以邀请雪子或结实一起吃，增加好感度。上课时选择“さわやか”可以增加“知识”。前往商店街南侧与女孩子对话，可以接受任务43“テレパシ–实验”，前往河原与双胞胎妹妹对话，选择最后一项可以完成，报酬是“どくだみ茶”×5。
9/6	火	阴/雨	没有特别事件，自由活动。
9/7	水	晴	晚上要准备修学旅行，无法自由活动。
9/8	木	晴	修学旅行第一天。KUMA的社交等级上升。
9/9	金	晴	修学旅行第二天。国王游戏时选择“1番”提升理世、“2番”提升千枝、“3番”提升雪子、“4番”提升阳介的好感度。
9/10	土	晴	修学旅行第三天。选择“岩户台ちょうちん”可以提升菜菜子的好感度。回家后选择“今度は家族で”可以再次提升菜菜子的好感度。
9/11	日	阴	有电视购物可以看。晚上可以制作便当，选择“薄烧き玉子”可以获得“黄金の茶巾ずし”。
9/12	月	阴	昨天晚上有制作便当的话，可以邀请理世或结实一起吃，增加好感度。上课可以提升“知识”。
9/13	火	晴	没有特别事件，自由活动。
9/14	水	雨	可以看深夜电视。
9/15	木	雨	没有自由活动，看深夜电视。
9/16	金	雨/晴	推进剧情要首先前往学校教室栋1F走廊与女生对话，然后前往实习栋1F走廊与女生对话，再前往商店街北侧与警察对话，接下来找河川敷河原的千枝对话，最后再前往商店街北侧与警察对话，看到粉红的字就算成功了。晚上冰箱里有“见たことのないキノコ”，吃掉之后“勇气”上升，但强制结束行动。
9/17	土	晴	上课选择“40分”提升“知识”。放学后前往商店街南侧与警察对话，依次选择“异常な执着心を持っていた”和“子供扱いをしていた”，就可以进入新迷宫“秘密结社改造ラボ”了。
9/18	日	晴	有电视购物可以看。
9/19	月	晴/阴	晚上冰箱里有“扬げパン”。
9/20	火	晴	上课时选择“米寿”可以提升“知识”。书店有新书《弱虫先生と愉快な仲间》（大幅提升“宽容さ”）。在完成了任务17的前提下，与教学栋2F走廊的世界史老师对话，可以接受任务44“カ–メンの课外授业・2”，前往ボイドクエスト，击倒9F出现的“钢铁の巨兵”，获得“クルルマメタル”，报酬是“神秘のスカラベ”×2。
9/21	水	晴/阴	晚上可以制作便当，选择“牛乳”可以获得“コクうまビシソワ–ズ”。
9/22	木	晴/阴	昨天晚上有制作便当的话，可以邀请阳介、理世或海老原一起吃，增加好感度。
9/23	金	阴	没有特别事件，自由活动。
9/24	土	晴/阴	上课提升“知识”。
9/25	日	晴/阴	有与海老原爱的休日事件。
9/26	月	阴/雨	四六商店有新的回复道具出售。晚上可以制作便当，选择“ザルにあげる”可以获得“さっぱりゴマ和え”。
9/27	火	晴	昨天晚上有制作便当的话，可以邀请雪子或一条一起吃，增加好感度。
9/28	水	晴/阴	上课时选择“喉佛”可以提升与阳介的好感度，以及“传达力”。晚上与堂岛对话，三人可以前往JUNES，随机获得“どくだみ茶”×2或“紧急医疗キット”×3或“白桃の实”×10或“ロイヤルゼリ–”×5。
9/29	木	阴	在完成任务28的前提下，前往实习栋2F走廊与女生对话，可以接受任务46“父へのプレゼント”。前往秘密结社B3–4F，击倒“激震のギガス”获得“热魂の证”×3，报酬是“宝玉”。晚上可以制作便当，选择“小麦粉、卵、パン粉の顺”可以获得“サクふわとんかつ”。
9/30	金	雨/阴	昨天晚上有制作便当的话，可以邀请完二、千枝或长濑一起吃，增加好感度。

10月

日期	曜日	天气	事件
10/1	土	阴/雨	电影院开始上映完二喜欢的电影。
10/2	日	阴	有千枝的休日事件，答应的话可以提升千枝、雪子、理世和完二的好感度。晚上可以制作便当，选择“みりん・砂糖・料理酒”可以获得“豚のやわらか角煮”。
10/3	金	晴	上课提升“知识”。昨天晚上有制作便当的话，可以邀请完二或千枝一起吃，增加好感度。晚上冰箱里有“生クリ–ムたっぷりのショ–トケ–キ”。
10/4	火	阴/雨	上课时选择“纲引き”可以提升“知识”。
10/5	水	雨	※注意今天是救出直斗的最后期限。下午如果无法救出直斗，将会Game Over。 上课时选择“右端”，可以提升和阳介的好感度，以及“传达力”。晚上看深夜电视。

秘密结社改造ラボ（直斗救出）

时间限定：9/17～10/5



BOSS“直斗の影”带有火耐性，如果没有打消火耐性的技能，就最好不要上雪子，不然只能作为回复要员。另外它的物防较低，因此上物理系强的角色比较好打。无论如何都不想带雪子和KUMA的话，就尽量多准备一些解除老化的道具。首先到B6F，从一般的宝箱中拿到“研究员用 认证キ–”。之后回到B4F用道具打开门，与中BOSS“压倒の巨兵”战斗。将其击倒后，拿到背后宝箱里的“干部用 认证キ–”，然后回到B6F打开门，就能继续前进了。B9F要与BOSS“直斗の影”对战。



BOSS战 压倒の巨兵

BOSS会不断重复“チャ–ジ”→“金刚发破”，因此注意防御就好。如果有反射物理攻击的技能或道具会打得更加轻松。“待机”出现3次后会自爆，如果到那时都还没将其打倒，就防御吧。

BOSS战 直斗の影

BOSS主要是使用“エレメンツ・ゼロ”消除我方的全属性耐性，然后用中级魔法进行攻击。3回合效果消失后，再次重复这一举动。偶尔会给自己上增加攻防速的状态。“ガルガリンアイズ”命中会强制老化，并且HP为1，但是不管怎样都不会直接致死，因此只要及时回复问题就不大。由于BOSS是火耐性，打的时候注意一下，问题不大。



LV	Arcana	名称	HP	SP	物	火	冰	雷	风	万能	光	暗	出现阶层	所持道具
45	刚毅	源泉のバザルト	270	44	–	弱	反	耐	耐	耐	–	–	B1F～B2F	源泉の钢块
45	战车	不逊のバザルト	300	25	–	耐	耐	反	弱	–	–	–	B1F～B2F	不逊の玉钢
46	女帝	维持の雕像	240	246	耐	–	–	–	–	–	–	弱	B1F～B2F	石造りの皮
47	魔术师	甘言のアブルリ–	324	199	–	反	弱	–	–	–	–	–	B1F～B2F	锐い永久齿
47	恋爱	ロイヤルダンサ–	282	210	–	耐	耐	耐	耐	耐	弱	–	B1F～B3F	黄色の饰り绪
47	刚毅	招きの女御	358	174	–	弱	–	–	反	–	–	–	B1F～B2F	唐绵の饰り绪
50	刚毅	フォ–スアニマル	364	127	–	–	弱	耐	耐	–	弱	反	B1F、B5F	恶魔の首轮
47	运命	时の砂时计	274	351	–	–	弱	–	反	–	–	–	B3F	幻の砂
48	法王	教条の塔	259	339	耐	–	–	–	弱	–	–	–	B3F	ドグマの留め金
48	战车	狼狈のパンツア–	320	164	–	–	–	无	无	–	–	–	B3F	轻铁の炮身
49	隐者	浅薄の翁	267	322	–	–	–	弱	吸	–	–	–	B3F	风切の饰り布
50	刚毅	激震のギガス	318	117	–	反	–	–	反	–	–	–	B3F～B4F	热魂の证
48	法王	赤のシジル	247	405	–	–	弱	吸	–	–	反	反	B4F	银のシグニチャ–/ブラッドスト–ン
53	运命	精神のダイス	312	155	无	–	–	–	–	–	弱	弱	B5F～B6F	精神の缝い糸/メテオライト
51	法王	无秩序のファズ	341	133	–	弱	反	反	反	–	反	反	B5F	ロ–ズクォ–ツ/白银の块
51	战车	ワイルドドライブ	270	120	耐	–	–	弱	–	–	无	–	B5～B6F	マハタルカジャ/キルラッシュ/マインドスライス 真铁の齿车
52	运命	フェイルジエ–ン	263	315	反	–	–	–	–	–	–	–	B5F	伸び缩みする物/メテオライト
53	女教皇	真理のペ–シェ	212	138	–	吸	弱	吸	吸	–	–	–	B6F	守护の文字/メテオライト
52	战车	マツハフォ–ト	240	151	–	耐	–	–	弱	–	–	–	B6F	顽丈な房毛
52	恋爱	爱欲の蛇	269	148	–	弱	–	吸	吸	–	–	–	B6F	–
53	刑死者	愤怒のキュクロプス	300	397	弱	吸	吸	吸	吸	–	–	–	B6F～B8F	坚利な刺
53	正义	均衡の巨人	470	87	耐	无	–	弱	无	–	弱	–	B6F	バッファロ–スト–ン/マガツサンドライト
52	正义	全能のバランサ–	210	576	耐	耐	耐	耐	耐	–	弱	弱	B5F	辉く受け皿/バッファロ–スト–ン
53	战车	邪恶の炮座	455	201	耐	–	–	弱	无	–	弱	无	B5F～B8F	漆黑の板钢/演习弹
54	皇帝	パワ–キャッスル	299	385	反	–	–	–	弱	–	–	–	B7F	强力石の纤维
54	刑死者	力のヘカトンケイル	321	203	反	吸	–	弱	–	–	–	–	B8F	錆つきの皮
55	皇帝	地狱の骑士	520	153	–	–	–	–	–	–	–	–	B8F	漆黑の马具/メテオライト
54	女帝	イデアマザ–	250	455	–	弱	–	–	耐	–	–	–	B8F	毛皮の留め金
57	正义	压倒の巨兵	3500	112	–	–	–	–	–	–	–	–	B8F	ロ–ズクォ–ツ
?	魔术师	全盛の手	?	?	–	耐	吸	吸	吸	–	无	无	B2F～B5F	マガツサンドライト
53	正义	压倒の巨兵	3070	300	–	–	–	–	–	–	无	无	B4F	–
55	运命	直斗の影	5400	–	–	耐	–	–	–	–	无	无	B9F	–

推荐行动

10月

日期	曜日	天气	事件
10/6	木	阴	白钟直斗成为同伴，愚者的社交等级提升到8。
10/7	金	阴	健康诊断事件。KUMA的社交度提升到6。
10/8	土	雨/阴	上课时选择“ニワトリ”可以提升“知识”。放学后有演奏练习事件，无法自由活动。
10/9	日	阴	白天有演奏练习事件，无法自由活动。晚上有电视购物，书店有新书《汉よ、さらば》（大幅提升“勇气”），不过暂时买不到。
10/10	月	晴	白天有演奏事件，无法自由活动。
10/11	火	晴	上课时选择“瓶诘”可以提升“知识”。放学后有学习会事件，KUMA的社交等级提升到7。
10/12	水	阴/雨	上课选择“カブ”可以提升“知识”。放学后前往教室栋3F走廊与数学老师对话，可以接受任务48“水晶玉が欲しい”，前往秘密结社，击倒B1～2F出现的“维持の雕像”，获得“水晶玉”，报酬是35000元。与旁边的校长对话，可以接受任务49“演习弾が欲しい”，前往秘密结社，击倒B5F～B8F出现的 “邪恶の炮座”，获得“演习弾”，报酬是提升“根气”和“宽容さ”。前往教室栋1F走廊与女学生对话，可以接受任务50“高速ギアが欲しい”，前往秘密结社，击倒B6F出现的 “マッハフォ-ト”，获得“高速ギア”，报酬是“物反镜”×3。前往冲奈市与主妇对话，可以接受任务47“気に入る服を见つけてきて”，前往秘密结社，击倒B7F出现的“パワ-キャッスル”获得“强力石の纤维”×8，卖到武器店就可以买到“无敌のミニ”，报酬是“ジュリ扇”。现在秘密结社的B9F会出现新的BOSS“极论の器”，不过还是等到13日接完了相关任务后再去挑战吧。晚上可以制作便当，选择“高温”可以获得“さくさくコロッケ”。
10/13	木	晴/阴	昨天晚上有制作便当的话，可以邀请阳介、理世、小西或绫音一起吃，增加好感度。上课选择“オジサン”可以提升“知识”。在完成任务24的前提下，前往商店街北侧与神社门前的老爷爷对话可以接受任务51“石炭が欲しい・2”，前往秘密结社，击倒B7F出现的 “パワ-キャッスル”，获得“极上の石炭”，报酬是40000元。在完成任务28的前提下，前往河原与双胞胎妹妹对话，可以接受任务52“姉からの卒业”，前往秘密结社，击倒B8F出现的 “イデアマザ-”，获得“ブランチカチュ-シャ”，报酬是“宝玉轮”。晚上与堂岛对话，三人可以前往JUNES，随机获得“どくだみ茶”×2或“紧急医疗キット”×3或“白桃の实”×10或“ロイヤルゼリ-”×5。

ボイドクエスト（极论の器）

BOSS战 极论の器

弱点属性是风，因此最好带上阳介和直斗。BOSS在“チャ-ジ”后会用“ゴッドハンド”物理攻击单体，属于一击必杀的威力，必须全员防御。“コンセントレイト”后会用全范围四属性随机魔法攻击，也要注意防御。基本战术是攻击风弱点，然后总攻击抢血，一直循环。击倒后“勇气”提升，调查手术台可以获得“アルジャ-ノン”。

LV	Arcana	名称	HP	SP	物	火	冰	雷	风	万能	光	暗	出现阶层	所持道具
57	战车	极论の器	?	?	–	–	–	–	弱	–	无	无	B9F	–

推荐行动

10月

日期	曜日	天气	事件
10/14	金	阴	期中考试开始。考试中依次选择“喉佛”和“右端”。
10/15	土	晴	考试中依次选择“40分”和“イノシシ”。
10/16	日	晴	休息日有学习会事件，答应的话阳介、千枝、雪子、理世和直斗好感度上升。
10/17	月	晴	考试中依次选择“シロクログマ”和“ダチョウ”。
10/18	火	晴	考试中依次选择“算法少女”和“瓶诘”。
10/19	水	晴/阴	考试中依次选择“秋”和“植物の树脂”。
10/20	木	雨/阴	考试结束。晚上有威胁信事件。无法自由活动。
10/21	金	晴	在“知识”等级5的情况下，与商店街北侧右边黑服的男性对话，选择“知っている”可以得到“白纸のカ-ド”。
10/22	土	阴/雨	持有“白纸のカ-ド”，且“勇气”等级5的情况下，在教室栋1F走廊与直斗对话，选择“预かったカ-ドを渡す”就可以获得社交“运命：白钟直斗”。
10/23	日	晴	千枝与理世的社交度未满的话，会有休日事件。
10/24	月	晴/阴	期中考试成绩公布。晚上冰箱里有“茶色い球”，吃掉后提升“勇气”，但强制结束行动。
10/25	火	雨	晚上可以制作便当，选择“远火の强火”可以获得“こんがり烧き鱼”。
10/26	水	晴	上课提升“知识”。昨天晚上有制作便当的话，可以邀请阳介、雪子或结实一起吃，增加好感度。
10/27	木	晴/阴	选择“いいから出ろ”可以提升“传达力”。
10/28	金	阴	注意晚上没有自由活动时间。
10/29	土	晴	文化祭第一天。联谊选项选择千枝或雪子，对应的角色增加好感度。之后是运动部、文化部、和海老原爱的事件，会增加相应角色的好感度。
10/30	日	晴	文化祭第二天。获得服装“女装用衣装”。之后在天城旅馆住宿，KUMA的社交等级上升到8，获得服装“腰卷タオル”。
10/31	月	晴	JUNES的万圣节打工事件，推荐接受，选项选择“こっちも终わった”可以提升跟阳介的好感度，最后获得服装“ハロウィン假装”。

11月

日期	曜日	天气	事件
11/1	火	阴	上课时选择“图形”可以提升“知识”。书店入货《弱虫先生、最后の授业》（大幅提升“宽容さ”）和《虫取り超テクニック集》（能抓到更多的虫）。在完成任务43的前提下，前往商店街南侧与双胞胎姐姐对话可以接受任务53“最后のテレパシ–”，前往河原与妹妹对话，再回来与姐姐对话，再前往河原与妹妹对话，最后再与姐姐对话，报酬是“ス–パ–ソニック”×3。冲奈市的电影院开始上映理世喜欢的电影。晚上可以制作便当，选择“冷ましながら”可以获得“气高きカリフォルニアロ–ル弁当”。
11/2	水	阴	昨天晚上有制作便当的话，可以邀请完二、直斗或海老原爱一起吃，增加好感度。放学后前往冲奈市，与警察旁边的女性对话可以接下任务54“うちの子を捜して”，与商店街北侧惣菜大学前的狗对话，连续3天给它喂ビフテキコロッケ，最后选择“ミカちゃん”。报酬是服装“ハイカラ肌着”。晚上冰箱里有“アイスコ–ヒ–”，饮用后行动强制结束。
11/3	木	雨/阴	※注意今天是菜菜子社交等级提升的最终发生日，错过就没有机会加满了。
11/4	金	雨	上课时选择“カツコウ”可以提升阳介的好感度以及“传达力”。晚上有剧情事件，观看深夜电视。
11/5	土	雨	诱拐事件发生，无法自由行动。
11/6	日	阴	愚者的社交等级提升到9，可以前往新迷宫“天上乐土”。注意在通过这个迷宫前一定要将足立的社交等级提升到6，这是开启“共犯Ending”以及加满足立社交等级的必要条件。
11/7	月	阴/晴	上课选择“どこの国のものでもない”提升“知识”。
11/8	火	晴	没有特别事件，自由活动。
11/9	水	晴	没有特别事件，自由活动。
11/10	木	晴/阴	没有特别事件，自由活动。
11/11	金	雨	上课选择“奇想天外”可以提升“知识”。
11/12	土	晴	没有特别事件，自由活动。
11/13	日	晴	有电视购物可以看。
11/14	月	晴	完成任务42的前提下，前往教学栋3F走廊与男生对话可以接受任务55“逆袭！ナゾナゾ先辈！”，依次选择：“Bグル–プ”、“アルファベットの作り”、“ホクロ”和“岚”可以获得报酬“チュ–インソウル”。
11/15	火	晴	没有特别事件，自由活动。
11/16	水	晴/阴	没有特别事件，自由活动。
11/17	木	阴	上课时选择“花嫁のビ–ルの宴”可以提升阳介的好感度和“传达力”。
11/18	金	阴/雨	没有特别事件，自由活动。
11/19	土	雨	没有特别事件，自由活动。
11/20	日	雨	※注意今天是救出菜菜子的最后期限。下午如果无法救出菜菜子，将会Game Over。

天上乐土（菜菜子救出）

时间限定：11/6～11/20

本战最好带上雪子，她在LV65习得的“メディアラハン”是全体全回复技能，在BOSS战能有很大作为。主人公最好也配备可以使用该技能的Persona，推荐LV59女教皇ハリティ–（皇帝パピルサグ×隐者ニ–ズホッグ）或是LV53恋爱ラファエル（塔ク–・フ–リン×正义ドミニオン）。另外BOSS有操纵我方角色的技能，建议在BOSS战前将会引发异常状态的武器取下来会安全许多。另外要大量准备回复SP的药品，BOSS动不动就会利用“超吸魔”吸掉100SP。最后就是要准备四属性没有明显弱点的Persona，打起BOSS来会轻松很多。

4F有剧情发生。7F要跟中BOSS“全能のバランサ–”战斗。10F要与BOSS“クニノサギリ”对战。战后发生剧情，KUMA的社交度上升到9。足立的社交等级上升到7（选择“大丈夫だ”，需要社交等级已经达到6）。



BOSS战 全能のバランサ–

利用“コンセントレイト”提升攻击后，会用各属性的单体魔法来攻击，但并不会准确狙击我方成员弱点。由于BOSS自身并不带属性反射与吸收，因此只要有魔法吸收或是反射就能轻松胜利。



BOSS战 クニノサギリ

BOSS被打掉一定HP以后，会使用“クアドコンバージ”强化场上4属性其一的威力，大幅降低其他3属性，然后以对应该属性的魔法来攻击。理世会预报什么属性威力上升，看准了更换Persona或是弱点防御。注意这个属性对我方也有作用。HP打掉一半之后，会使用“あやつる”来操纵同伴1～3人，且不可解除，只能等待两回合后自然回复。如果同伴的武器附带异常状态，最好事先拿下来。遇到3名同伴都被操纵的情况，就老老实实防御吧。有“メディアラハン”的话会轻松许多。给自己同伴加上“マカラカーン”后有可能被BOSS解除掉，不要掉以轻心。另外注意BOSS会频繁使用“超吸魔”来吸收SP。

LV	Arcana	名称	HP	SP	物	火	冰	雷	风	万能	光	暗	出现阶层	所持道具
55	运命	逆行の砂时计	230	263	–	耐	–	弱	–	–	–	–	1F～4F	金の砂
56	魔术师	インテリマグス	364	472	–	耐	–	耐	–	–	弱	–	1F～2F	知性の留め金/バッファローストーン
56	女帝	育成の雕像	251	282	耐	弱	–	耐	–	–	–	–	1F～2F	白磁の像
57	刚毅	神话のギガス	344	94	–	–	耐	–	耐	–	–	弱	1F	神话の爪
60	运命	咒いのダイス	200	271	–	无	无	无	无	–	弱	弱	1F～3F	咒いの石/バッファローストーン
56	恋爱	目移りのパピヨン	227	331	–	耐	弱	–	–	–	–	–	1F～4F	炎の鳞粉
59	法王	破戒の塔	286	327	–	–	–	吸	弱	–	–	弱	1F～3F	破戒の炼铁
58	女教皇	狂气の圣典	305	411	弱	–	–	吸	耐	–	–	–	2F～3F	红の皮表纸
57	战车	ブレイブフォート	368	173	–	耐	弱	–	吸	–	–	弱	2F	炎钢铁
59	恋爱	肉欲の蛇	234	137	–	–	弱	–	耐	–	–	–	3F～4F	灼热の鳞
59	战车	キラードライブ	389	95	–	弱	–	无	–	–	–	–	3F	固定ボルト/メテオライト
60	女帝	スカルプマザー	228	386	–	吸	–	弱	–	–	弱	–	3F～4F	ミンクの毛皮
63	女教皇	天启のペーシェ	256	149	–	–	吸	弱	–	–	反	–	4F～7F	神托の布海
63	正义	平衡の巨人	456	96	耐	耐	耐	无	弱	–	–	反	4F～7F	极上の玉钢/サンストーン
57	女帝	ダークイーグル	312	197	–	弱	–	–	无	–	弱	无	4F	纯黑の钢块
58	战车	无谋のパンツァー	284	113	耐	–	–	弱	–	–	–	–	2F～4F	钢铁の炮身
62	正义	光と暗のバランサー	333	363	–	–	–	–	–	–	反	反	5F、7F	祝福の受皿
61	隐者	ファントムロード	279	469	–	–	耐	耐	–	–	弱	无	5F～7F	宝玉の布
65	皇帝	不屈の骑士	562	140	耐	–	–	弱	–	耐	无	无	5F、8F～9F	白金の马具
61	刑死者	ドライデキシー	265	439	耐	弱	吸	–	–	–	–	–	5F～7F	渴きの爪
62	魔术师	怒るテーブル	345	270	反	–	–	–	弱	–	–	–	5F～7F	神木の块
63	法王	绿のシジル	333	424	–	–	–	吸	吸	–	–	–	6F～7F	黑银のシグニチャー/サンストーン
63	刑死者	混沌のキュクロプス	587	318	–	弱	–	–	–	–	反	–	6F～9F	薄刃の刺/スファレライト
63	刚毅	徒花の女御	205	188	–	–	弱	反	无	–	–	–	6F～9F	绫绵
62	恋爱	偏爱のクビド	258	274	–	无	弱	–	–	–	–	–	5F～7F	光の结晶/オーロラクォーツ
61	隐者	轻举の翁	310	354	耐	–	–	弱	无	–	无	弱	5F～7F	いぶし银の布/スファレライト
66	刑死者	ミノタウロス四号	424	143	–	–	–	–	–	–	–	–	8F	重锁の束
66	战车	洗礼の炮座	776	146	反	–	弱	–	耐	–	弱	无	8F	裁きの炮弹/サンストーン
64	恋爱	クラリスダンサー	325	230	–	–	–	–	–	–	无	弱	8F	不思议の麻布/オーロラクォーツ
65	刑死者	血のヘカトンケイル	346	158	–	耐	耐	–	–	–	–	–	8F	血染めの皮/オーロラクォーツ
64	正义	审判の剑	320	125	–	–	–	耐	弱	–	–	–	8F～9F	不断の切先
?	魔术师	荣华の手	?	?	–	吸	吸	吸	耐	–	反	反	1F～9F	マガツサンドライト
63	正义	全能のバランサー	1200	1000	–	–	–	–	–	–	无	无	7F	–
?	?	クニノサギリ	?	?	–	–	–	–	–	–	无	无	10F	–

推荐行动

11月

日期	曜日	天气	事件
11/21	月	阴	上课提升“知识”。放学后有探病事件，无法自由活动。
11/22	火	阴	上课时选择“地图帐”可以提升“知识”。放学后与阳介对话，可以去医院探病，增加所有同伴的好感度。在完成任务40的前提下，与商店街南侧书店前的男性对话可以接受任务45“君は本の内容を覚えているか”，依次选择“技の威力”、“外道の作法”、“1虫2ページ”、“わたし”即可，报酬是《おおいなるそんざい》（大幅提升知识和根气）。在完成任务2的前提下，与2-2教室里的男生对话可以接受任务56“屋上のあの子・2”，前往天上乐园1F～2F，击倒出现的“インテリマグス”可以获得“动物图鉴”，报酬是“モコイ人形”。在完成任务46的前提下，与实习栋2F走廊的女生对话可以接受任务57“父へのプレゼント・2”，前往天上乐园5F～7F，击倒出现的“怒るテーブル”可以获得“豪华な木材”，报酬是“强袭の狼烟”×3。在完成任务33的前提下，与实习栋1F走廊的男生对话可以接受任务58“古い矿石が欲しい”，前往天上乐园6F～7F，击倒出现的“天启のペーシェ”可以获得“古い矿石”，报酬是“精神ラジオ”。在完成任务39的前提下，与河川敷土手的男性对话可以接受任务59“ランプが欲しい・2”，前往天上乐园5F～7F，击倒出现的“ファントムロード”可以获得“慎ましやかなランプ”，报酬是45000元。现在天上乐园的10F会出现新的BOSS“迷いの翁”，接下以上任务后就可以去收拾它了。

天上乐园（迷いの翁）

BOSS战 迷いの翁

由于BOSS吸收冰属性，而且物理、光、暗无效，因此千枝、完二和直斗并不适合此战。BOSS会使用全体攻击的万能属性技能“シ−ルボムズ”，并附带魔封状态，因此解除异常状态的雪子最好带上，还可以作为强力的攻击输出。打下半血后BOSS会开始使用强力的单体属性魔法，还会用“超吸魔”来抽取SP。将其击倒后“勇气”提升，调查楼梯左侧的柱子可以获得“チャクラリング”。

LV	Arcana	名称	HP	SP	物	火	冰	雷	风	万能	光	暗	出现阶层	所持道具
?	隐者	迷いの翁	?	?	无	–	吸	–	–	–	无	无	10F	–

推荐行动

11月

日期	曜日	天气	事件
11/23	水	阴	放学后在河川敷土手与直斗对话，可以去医院探病，增加所有同伴的好感度。
11/24	木	阴	上课选择“フィボナッチ数列”可以增加“知识”。放学后在教室栋1F走廊与理世对话，可以去医院探病，增加所有同伴的好感度。
11/25	金	阴	上课选择“ピラミッド”可以增加“知识”。放学后在实习栋1F走廊与完二对话，可以去医院探病，增加所有同伴的好感度。
11/26	金	阴	上课选择“モチ”可以增加“知识”。放学后在教室栋1F走廊与雪子对话，可以去医院探病，增加所有同伴的好感度。
11/27	日	阴	在商店街北侧与千枝对话，可以去医院探病，增加所有同伴的好感度。
11/28	月	阴	期末考试开始。依次选择“イタリア料理”和“图形”。
11/29	火	阴	依次选择“ピラミッド”和“アトラス”。
11/30	水	阴	依次选择“ブライダル”和“カッコウ”。

12月

日期	曜日	天气	事件
12/1	木	阴	依次选择“どこの国のものでもない”和“フィボナッチ数列”。
12/2	金	阴	依次选择“奇想天外”和“カマボコ”。
12/3	土	阴	期末考试结束。
			※此时系统会提示存档，建议在这里存档一次，关系到之后的结局分歧选项。
			晚上在生田目的病房里会出现选项，关系到最终结局走向。选择“テレビに落とす”或“出て行く”都会进入Bad Ending 1。选择“ちょっと待て”后的选项错误会通向Bad Ending 2。依次选择“ちょっと待て”→“まだ分からない事がある”→“生田目の本心”→“何かがひっかかる”→“自分达は何かを误解している”→“落ち着け！”才会通向Normal Ending、共犯Ending或真Ending。
			愚者的社交等级到达MAX，获得社交“审判：真实を追う仲间たち”。足立的社交度上升到8。
12/4	日	阴	审判的社交度依次提升到2、3。
12/5	月	阴	※建议先存档一次，关系到之后的结局分歧选项。
			先前往商店街北侧与神社前的女性对话，然后前往商店街、JUNES和河川敷，向所有人打听“春の事件について”和“不审な人物について”这两个话题。完成后自动进入爱家发生剧情，之后选择“足立透”。
			这里会进入结局分歧选项：选择“仲间に足立の名を告げる”将进入Normal Ending或真Ending；选择“仲间に告げずに足立をかばう”→“それでも足立をかばう”将进入共犯Ending。
			选择“仲间に足立の名を告げる”的情况下，确定进入Normal Ending或真Ending，审判的社交度依次提升到4、5，KUMA的社交度达到MAX。

共犯Ending



依次选择“足立に会いに行く”→“あなたがやったのか？”→“违う”→“违う”→“自分は味方だ”→“分かってる”→“胁迫状に火をつける”。与足立的道化师社交度直接达到MAX，解禁“マガツイザナギ”。之后游戏结束，继承存档后重开二周目，可以合成“マガツイザナギ”。

推荐行动

12月

日期	曜日	天气	事件
12/6	火	阴	KUMA的Persona进化为“カムイ”，审判的社交度提升到6。
12/7	水	阴	审判的社交度依次提升到7、8。晚上选择“1人で会いに行く”的话，社交“道化师”会变为社交“欲望”，这是在进行真Ending的情况下解禁“マガツイザナギ”的必要条件。
12/8	木	阴	期末考试成绩公布。新迷宫“祸津稻羽市”开放。攻略该迷宫后时间会自动进展到12/23。
12/9	金	阴	上课选择“透明”提升“知识”。
12/10	土	阴	上课选择“断面”提升“知识”。
12/11	日	阴	没有特别事件，自由互动。
12/12	月	阴	没有特别事件，自由互动。
12/13	火	阴	没有特别事件，自由互动。
12/14	水	阴	没有特别事件，自由互动。
12/15	木	阴	没有特别事件，自由互动。
12/16	金	阴	没有特别事件，自由互动。
12/17	土	阴	上课选择“情けをかけるのは人のためではない”可以提升千枝的好感度以及“传达力”。
12/18	日	阴	没有特别事件，自由互动。
12/19	月	阴	没有特别事件，自由互动。
12/20	火	阴	没有特别事件，自由互动。
12/21	水	阴	上课选择“7世”可以提升阳介的好感度以及“传达力”。
12/22	木	阴	到今天为止还没有完成迷宫，则不会发生圣诞事件。

祸津稻羽市（击倒足立）

时间限定：12/8～12/24

2F走到尽头会发生剧情，然后调查地图中间的洞，进入迷宫“マガツマンダラ”。为了备战新迷宫中四属性耐性的中BOSS，建议带上配备了“ガードキル”的魔法角色出击，又或是以千枝和完二为主力主打物理。

LV	Arcana	名称	HP	SP	物	火	冰	雷	风	万能	光	暗	出现阶层	所持道具
68	女教皇	狂乱のマリア	301	487	–	–	反	–	耐	–	反	弱	1F～2F	泰然布
67	女帝	ジュピターイーグル	296	229	–	–	–	弱	吸	–	–	–	1F～2F	神の尾羽
67	运命	无限の砂时计	256	197	–	–	–	无	弱	–	无	–	1F～2F	恶梦の砂
68	皇帝	ぐれぇとキング	359	199	耐	–	–	–	–	–	弱	反	1F～2F	威严の块/サンストーン
66	女帝	自由のバンビーノ	254	170	–	–	弱	反	耐	–	无	无	1F～2F	オーロラクォーツ
67	恋爱	移り气のパピヨン	224	100	–	耐	耐	耐	耐	–	–	–	1F～2F	奇迹の鳞粉
69	女帝	ピスティルマザー	370	483	–	耐	吸	耐	吸	–	–	–	1F～2F	女王の爪
66	魔术师	翻弄のアブルリー	238	280	–	弱	无	吸	–	–	–	–	1F～2F	金刚石の犬齿

マガツマンダラ

走到3F的时候要注意，不能跟任何敌人交战，包括开宝箱时出现的敌人。路线选择看起来没有敌人和宝箱的那边。到达终点后与中BOSS“无秩序のファズ”交战。6F的尽头要跟中BOSS“羡望の巨人”战斗，击倒后先离开迷宫，然后返回祸津稻羽市的2F，就能打开之前进不去的地方了。

BOSS战 无秩序のファズ



这家伙只会不断召唤各种杂兵和自身，尽快用大技能消灭就行了。

BOSS战 羡望の巨人

持有三属性耐性以及雷属性吸收，要么就用“ガ–ド キル”剥掉耐性再打，要么就纯看物理输出。不过物理攻击要小心“ハイパ–カウンタ”的反射。

LV	Arcana	名称	HP	SP	物	火	冰	雷	风	万能	光	暗	出现阶层	所持道具
69	女帝	ピスティルマザ–	370	483	–	耐	吸	耐	吸	–	–	–	1F～2F	女王の爪
66	魔术师	翻弄のアブルリ–	238	280	–	弱	无	吸	–	–	–	–	1F～2F	金刚石の犬齿
69	皇帝	キングキャッスル	431	243	无	弱	–	–	弱	–	–	–	1F	白雪の石
69	法王	狂信の塔	325	422	耐	–	弱	–	无	–	无	无	1F	破灭の冠
69	恋爱	淫欲の蛇	268	183	–	–	弱	耐	–	–	反	弱	1F～2F	银鳞の块
70	刚毅	ネメアンアニマル	362	155	–	反	耐	–	–	–	无	弱	1F	白银の毛皮
70	女教皇	慕い女の壶	298	230	吸	弱	–	–	无	–	弱	反	1F	恋慕の珠
72	女教皇	沉默の圣典	307	421	耐	–	–	–	–	–	弱	弱	2F	言の叶の糸
71	魔术师	眠るテ–ブル	333	60	无	弱	–	无	–	–	反	弱	2F	エンジエライト
71	法王	紫のシジル	328	523	–	弱	耐	吸	–	–	–	–	2F	金のシグニチャ–
72	刚毅	惜爱の女御	288	206	反	耐	–	弱	–	–	弱	–	2F	小车锦
72	战车	バトルフォ–ト	278	194	–	–	弱	耐	–	–	无	弱	2F	光辉铁
72	正义	判决の剑	388	139	耐	–	无	–	弱	–	–	–	2F	紫电の柄饰
73	恋爱	ハレムダンサ–	368	294	–	弱	耐	吸	–	–	–	–	2F	–
73	运命	死のダイス	44	444	耐	耐	耐	耐	耐	–	–	–	5F	死の块
73	刑死者	魔のヘカトンケイル	560	344	弱	–	反	反	无	–	–	–	2F	雷金属の珠
73	运命	ハッピ–ジエ–ン	193	354	弱	–	–	–	–	–	无	无	4F	常识外れな金属
73	隐者	世直しの翁	315	519	–	弱	耐	耐	–	–	–	–	4F	残虐な刺
73	刚毅	不灭のギガス	333	129	耐	–	–	–	–	–	–	–	4F～6F	不败の证
73	刑死者	光辉のキュクロプス	324	285	–	反	弱	反	–	–	–	–	4F	残虐な刺
74	战车	スロ–タ–ドライブ	380	150	–	–	反	弱	弱	–	–	–	4F	奔流の齿车
74	女帝	变容の雕像	279	485	反	–	–	弱	–	–	反	弱	4F	白银の爪
75	刑死者	ミノタウロス参号	680	234	–	弱	反	吸	耐	–	无	无	4F	刚毅の爪
76	刑死者	ミノタウロス贰号	845	583	–	反	弱	–	吸	–	–	无	3F～5F	黄金锁の束
74	刑死者	真面目カロシ–	420	629	–	–	–	–	–	–	弱	弱	5F	活性フェルト
77	正义	调和の巨人	305	128	弱	耐	耐	耐	耐	–	–	–	5F	金刚石の板钢
74	隐者	ノ–ブルサ–チャ–	550	634	反	–	–	–	–	–	–	–	6F	薄金の膜
75	隐者	ファントムキング	432	122	耐	–	–	弱	耐	–	弱	无	6F	极上の皮
75	战车	慢心のパンツァ–	320	254	无	–	弱	–	弱	耐	–	–	6F	黄金の炮身
78	正义	严肃の巨兵	5486	133	–	–	–	–	–	–	无	无	6F	オリハルコン
75	战车	爆轰の炮座	400	429	耐	弱	无	–	–	耐	–	–	6F	炎钢の薄板
77	刑死者	ミノタウロス壹号	590	310	–	耐	吸	弱	反	–	反	反	6F	–
??	魔术师	荣光の手	?	?	–	反	反	反	反	–	耐	耐	3F	–
70	魔术师	无秩序のファズ	600	124	–	–	–	–	–	–	无	无	3F	–
75	魔术师	羡望の巨人	3333	3333	–	耐	耐	吸	耐	–	无	无	6F	–

祸津稻羽市

进入3F后马上会触发BOSS二连战，做好准备。击倒BOSS后，欲望的社交等级会上升到9。审判的社交等级会上升到MAX。时间自动进展到12/23。



BOSS战 足立透



基本套路是利用“ヒ–トライザ”或“チャ–ジ”等技能提升攻击力然后用“木っ端微尘切り”等招式来攻击。看到之后进行防御，另外“チャ–ジ”也可以用阳介的“デカジャ”进行消除。由于基本上是物理攻击，主人公带上物理反射或无效的Persona会比较好打。另外我方使用增加状态的辅助魔法时必定会被“デカジャ”消除，可以频繁使用来浪费BOSS的行动。注意回复血量和异常状态的话不算难打。

BOSS战 アメノサギリ

BOSS会使用万能属性的全体大攻击和特大攻击，以及物理大攻击1～3回的全体攻击，还有强制打掉1/2血量的单体技能“神の审判”。而且它是每回合两次行动，因此一定要注意给BOSS降攻以及给我方加防，并保持一定的血量，不然很容易死人。另外“愚者のささやき”会造成我方魔封，事先也要准备一些药。当BOSS血量减到一半和1/4以下时会使用“混迷の雾”，这段期间内BOSS是无敌的，且BOSS会按照“コンセントレイト”→“スクカジャ”→“タルカジャ”→雾解除→“ネブラオクルス”的顺序来攻击，因此这段期间内我方最好同时进行回复以及加好状态，然后进行防御。

LV	Arcana	名称	HP	SP	物	火	冰	雷	风	万能	光	暗	出现阶层	所持道具
?	?	足立透	?	?	–	–	–	–	–	–	无	无	3F	–
?	?	アメノサギリ	?	?	–	–	–	–	–	–	无	无	3F	–

推荐行动

12月

日期	曜日	天气	事件
12/23	金	阴	成为恋人关系的女性会发来短信联络。
12/24	土	阴	※注意今天是找到足立的最后期限。下午如果无法找到足立，将会Game Over。
			已经完成迷宫的情况下，会与恋人一起过甜蜜的圣诞前夜。
12/25	日	阴	圣诞节聚会事件。可以获得服装“クリスマス衣装”。
12/26	月	阴/雨	观看深夜电视。之后时间自动进展到12/31。
12/31	土	阴	过年事件。可以获得服装“私服・真冬”。注意此时如果マリ–的社交度未满，则相关剧情确定会消失。

1月

日期	曜日	天气	事件
1/1	日	雪	恋人会前来邀请一起新年参拜（マリ–除外）。晚上与堂岛对话可以获得压岁钱30000元。
1/2	月	雪	堆雪人时选择“オトナになれば”可以提升菜菜子的好感度。接下来是新年打招呼事件：前往商店街南侧有千枝、雪子、理世、松永、中岛、海老原和小夜子（从公车站前往病院）；商店街北侧有长濑、完二、小西和キツネ（前往神社）；河川敷有ひさ乃、绘里和直斗；JUNES有阳介和KUMA；天鹅绒房间有マ–ガレット，她会告诉玩家マリ–已经离去，这是开启隐藏迷宫“虚ろの森”的第一步，千万不要漏掉。
1/3	火	雪	制订滑雪计划，KUMA暂时搬过来住。晚上有マリ–的告别事件。
1/4	水	雪	阳介、雪子看病事件。时间进展到1/6。
1/6	金	雪	完二、理世、直斗看病事件。时间进展到1/9。
1/9	月	雪	满足开启“虚ろの森”条件时，マ–ガレット打来电话。“虚ろの森”将会在2/13开放。
1/10	火	雪	早上获得服装“八十神高校制服・真冬”。上课时选择“扇”提升“知识”。在完成任务44的前提下，放学后前往教室栋2F走廊与世界史老师对话，可以接受任务62“カ–メンの课外授业・3”，前往マガツマンダラ，击倒6F出现的“严肃の巨兵”，获得“オリハルコン”，报酬是“シルバ–トレイ”。在完成任务48的前提下，前往教室栋3F走廊与数学老师对话，可以接受任务63“黄金锁の束が欲しい”，前往マガツマンダラ，击倒3F～5F出现的“ミノタウロス贰号”，获得“黄金锁の束”×3，报酬是65000元。前往教室栋3F走廊与男生对话，可以接受任务64“复活！ナゾナゾ先辈！”，选择“英语”，报酬是“ソウルフ–ド”×3。在完成任务54的前提下，前往冲奈市与警察旁的女性对话，可以接受任务61“うちの子を搜して、再び”，找到河原的猫与其对话，连续4天喂它不同的鱼，报酬是“はいから肌着”。晚上开始可以在积雪的菜园里挖虫。
1/11	水	雪/阴	在对应社交度MAX的前提下，放学后可以与完二、KUMA、雪子或直斗任意一人对话触发Persona第三形态进化事件（KUMA出现在JUNES）。晚上可以制作便当，选择“オリ–ブオイル”可以获得“イタリアン饺子”。
1/12	木	阴	昨天晚上有制作便当的话，可以邀请小西一起吃，增加好感度。在对应社交度MAX的前提下，放学后追加阳介与千枝的Persona第三形态进化事件。
1/13	金	雪	在对应社交度MAX的前提下，放学后追加理世的Persona第三形态进化事件。
1/14	土	雪/阴	上课选择“恶魔を葬る”可以提升“知识”。
1/15	日	阴	有电视购物可以看。
1/16	月	雪	教学栋1F走廊与柏木老师对话，可以接受任务65“柏木先生の特别授业・1”，选择“デオキシリボ核酸”和“兔”，报酬是服装“コロネットア–マ–”。晚上可以制作便当，选择“マヨネ–ズ”可以获得“とろとろ明太子パスタ”。
1/17	火	雪	昨天晚上有制作便当的话，可以邀请理世一起吃，增加好感度。完成任务65的前提下，在教学栋1F走廊与柏木老师对话，可以接受任务66“かわいいスリッパが见たい”，武器店购买“ヴィ–ザルの靴”后，找实习栋2F走廊的男生交换可以获得“アニマルスリッパ”，报酬是服装“ファイタ–ア–マ–”。
1/18	水	雪	完成任务66的前提下，在教学栋1F走廊与柏木老师对话，可以接受任务67“ぷにぷにの肉球付き手袋が见たい”，晚上前往紫路宫交换“肉球ハンド”就行，报酬是服装“マジカルア–マ–”。
1/19	木	阴	上课选择“猫”可以提升“知识”。完成任务67的前提下，在教学栋1F走廊与柏木老师对话，可以接受任务68“柏木先生の特别授业・2”，选择“走查”、“ラテン语”和“出云”，报酬是服装“スク–ル水着”。
1/20	金	阴/雪	菜菜子正式出院，到晚上才可以自由行动。
1/21	土	阴	完成任务68的前提下，在教学栋3F走廊与校长对话，可以接受任务69“学生の本分は学业である”，选择“风”、“上中下”、“7”和“トランプ”，报酬是“必胜扇子”。
1/22	日	雪	JUNES的出院庆祝活动，选择“そうだね”可以提升菜菜子的好感度。晚上有电视购物可以看看。
1/23	月	雪/阴	晚上可以制作便当，选择“弱火で沸腾させない”可以获得“美汁おでん”。
1/24	火	阴	昨天晚上有制作便当的话，可以邀请直斗一起吃，增加好感度。

日期	曜日	天气	事件
1/25	水	雪/阴	上课选择“赤”可以提升雪子好感度以及“传达力”。
1/26	木	阴/雪	晚上可以制作便当，选择“冷たい牛乳を一気に入れる”可以获得“とろ～りクリ-ムシチュ-”。
1/27	金	雪	昨天晚上有制作便当的话，可以邀请理世一起吃，增加好感度。晚上与堂岛对话，三人可以前往JUNES，随机获得“どくだみ茶”×2或“紧急医疗キット”×3或“白桃の实”×10或“ロイヤルゼリ-”×5。
1/28	土	雪/阴	晚上有辅导菜菜子功课的事件，可以增加堂岛和菜菜子的好感度。
1/29	日	阴	有电视购物可以看。晚上继续辅导菜菜子功课，可以增加堂岛和菜菜子的好感度。
1/30	月	阴	上课选择“ペタバイト”可以提升“知识”。
1/31	火	雪	晚上冰箱里有“ビフテキ弁当”。

2月

日期	曜日	天气	事件
2/1	水	雪	上课选择“白”可以提升“知识”。电影院开始上映KUMA喜欢的电影。晚上可以制作便当，选择“しっかり包む”可以获得“ほんわかホイル烧き”。
2/2	木	阴	昨天晚上有制作便当的话，可以邀请直斗一起吃，增加好感度。
2/3	金	雪	晚上与堂岛对话，三人可以前往JUNES，随机获得“どくだみ茶”×2或“紧急医疗キット”×3或“白桃の实”×10或“ロイヤルゼリ-”×5。
2/4	土	阴	晚上继续辅导菜菜子功课，可以增加堂岛和菜菜子的好感度。
2/5	日	阴/雪	有电视购物可以看。
2/6	月	雪/阴	学年末考试开始。依次选择“ベ-タ”和“出勤簿”。
2/7	火	阴	依次选择“おとそ”和“アイスクリ-ム头痛”。
2/8	水	阴/雪	依次选择“兔”和“カブ”。
2/9	木	雪	依次选择“白”和“サハラ砂漠の砂が含まれたから”。
2/10	金	雪	学年末考试结束。之后无法自由活动。
2/11	土	雪	滑雪旅行第一天。
2/12	日	雪	滑雪旅行第二天。选择“まとめてかかってこい！”可以提升理世和直斗的好感度。最后会跟选择滑雪的角色有一小段单人剧情。※满足寻找マリ-条件的话，将强制进入隐藏迷宫“虚ろの森”。
2/13	月	雪	在通关“虚ろの森”之前，无法回到日常AVG部分。购买装备、道具和合成Persona都在电视世界中进行。

虚ろの森

开启条件：社交“永劫”等级达到MAX，1月2日的新年打招呼事件中前往天鹅绒房间，得知マリ-失踪。

该迷宫无法带入外界的道具，进入后所有道具、金钱暂时消失，装备由系统发放。只能使用在迷宫中获得的道具。与敌人战斗结束后现有SP都会减半。不过SP可以在战斗中自动徐徐回复，或是使用迷宫中拿到的回复SP的道具。中途离开迷宫，道具也不会消失。最后的BOSS需要靠路途上拿到的破坏耐性的道具来打，所以也不能跟敌人交战太少。

通过更换敌人掉落的装备或宝箱里的装备可以调整SP的回复量，战斗时留下一个敌人不断防御等SP回复也是一种手段。如果能上网打开SOS救援就更好不过了。这里的敌人大多是弱光暗，因此带上直斗会轻松一些。另外由于BOSS是全属性反射，无法消除耐性的物理系会非常吃亏，强烈推荐带上能够强力输出的魔法系。

楼层说明：1F——虚ろな别れの记忆。2F——虚ろな痛みの记忆。3F——虚ろな忧いの记忆。4F——虚ろな哀しみの记忆。5F——虚ろな慈しみの记忆。6F——虚ろな苦しみの记忆。7F——虚ろな怒りの记忆。8F——虚ろな寂しみの记忆。9F——虚ろな诱いの记忆。10F——虚ろな邂逅の记忆。

在4F上方，有根绳子切开就要跟中BOSS“ご-じゃすキング”战斗。7F会有剧情事件，切开下方的一条绳子就是跟中BOSS“天空の巨人”战斗。10F会有BOSS连战，第二场战斗开始前SP照样减半，需要注意。



BOSS战 ご-じゃすキング

不断召唤杂兵的BOSS，还会使用魔封，一定要尽快打倒。同时攻击杂兵的弱点造成双DOWN，然后再物理攻击BOSS的弱点，用总攻击来下血。

BOSS战 天空の巨人

开场会使用“淀んだ空气”，让我方容易中异常状态。一定要及时进行回复。除了万能和物理属性是耐性外，其他属性全部是无效，而且物理攻击有时还会被反弹。建议使用道具消除它的特定属性再集中攻击。

BOSS战 マリー

开场时会使用带气绝效果的全体攻击“火雷”。我方的物理攻击会被自带的“断绝の壁”反射，而“拒绝の壳”是物理魔法全反射，不过当她使用“拒绝の壳”后两回合战斗就会结束，只要防御就好了。不过接下来是连战，HP不满的不妨先趁此两回合回复一下。



BOSS战 クスミノオオカミ

开场会使用全体攻击的“暴れ闷え”，很容易打出DOWN状态，血不满的话有些危险。BOSS是全属性反射，要先用技能或“炎壁砕きの符”等道具消除耐性再进行攻击。当打掉一定血量时，BOSS会使用“雾吸”夺取全员各自50SP。但使用这个技能后，BOSS的身体会开始崩坏，每回合会自动受到250左右的伤害。自此开始每回合都会被夺取50SP，一定要速战速决。推荐一名队员专心使用全员回复SP的道具，其他人来进行输出。





LV	Arcana	名称	HP	SP	物	火	冰	雷	风	万能	光	暗	出现阶层	所持道具
73	魔术师	空言のアブルリー	125	328	–	弱	弱	弱	弱	–	弱	弱	1F,4F～5F	炎壁砕きの符/仙桃の种
74	隐者	スペクトルレイヴン	150	445	–	–	–	弱	弱	–	弱	弱	1F,4F	归还の玉串
75	女帝	大轮のバンビーノ	70	245	–	–	弱	弱	–	–	弱	弱	1F～3F	仙桃の种/魔石
75	刚毅	祈祷の女御	175	256	–	弱	–	–	弱	–	弱	弱	1F,4F～6F	魔石/风壁砕きの符
76	正义	沉静の巨兵	1000	310	耐	弱	弱	弱	弱	–	–	–	1F～3F	忧いの管玉/痛みの管玉/地返しの玉
74	魔术师	祀るテーブル	200	231	耐	弱	弱	弱	弱	–	–	–	2F～5F	ガルーラ/ジオンガ/テトラカーン仙桃の种/炎壁砕きの符
73	刚毅	新雪の武者	330	129	耐	–	–	–	–	–	–	–	3F,7F～9F	雷壁砕きの符/风壁砕きの符
76	正义	融和の巨人	250	169	弱	–	–	–	–	–	–	–	3F,5F～8F	地返しの玉
75	魔术师	ガントレットハンド	600	354	–	–	–	弱	–	–	–	–	4F～8F	风壁砕きの符/忧いの管玉
74	隐者	俗信の翁	400	519	–	–	弱	–	弱	–	–	–	4F	仙桃の种
75	女教皇	咒い女の壶	55	400	吸	弱	弱	弱	弱	–	弱	弱	4F～5F	烈寒の勾玉
73	恋爱	祈愿のパピヨン	150	511	–	无	无	弱	弱	–	–	–	5F,9F	痛みの管玉
74	法王	无法のファズ	400	344	–	弱	反	–	–	–	–	–	6F～7F	雷壁砕きの符/狂风の勾玉
75	战车	石楼のパンツァー	300	666	耐	反	–	–	弱	–	–	–	6F	烈寒の勾玉/业火の勾玉/仙桃の花びら
74	刑死者	がりがりガーシー	500	629	–	弱	弱	弱	弱	–	–	反	7F	紫电の勾玉/炎壁砕きの符
73	女帝	回天の雕像	50	485	弱	吸	吸	吸	吸	–	无	无	7F	仙桃の花びら
75	正义	执行の剑	777	234	反	–	–	–	–	–	弱	无	8F～9F	忧いの管玉/地返しの玉
75	刚毅	雪晴れの武者	1000	555	–	–	–	–	–	–	反	–	8F～9F	痛みの管玉/苦しみの管玉/慈しみの管玉
?	皇帝	ごーじゃすキング	?	?	弱	耐	耐	耐	耐	–	无	无	4F	–
?	魔术师	天空の巨人	?	?	耐	无	无	无	无	耐	无	无	7F	怒りの管玉
?	?	マリー	?	?	耐	–	–	–	–	–	反	反	10F	–
?	?	クスミノオオカミ	?	?	反	反	反	反	反	反	反	反	10F	–

推荐行动

12月

日期	曜日	天气	事件
2/14	火	阴/晴	早上恋人会发信息来邀约放学后的约会。中午学年末考试成绩发表。放学后有甜蜜愉快的情人节事件。
2/15	水	晴	剧情过后，时间进展到3/19晚上，主人公终于要告别这个小镇了。

3月20日
火曜日・晴

与所有社交等级为MAX的同伴道别。详情参照下表。

角色	场所
白钟直斗	教室栋1F廊下
海老原あい	教室栋1F廊下
松永绫音	实习栋1F音乐室
里中千枝	商店街南侧书店前
マ−ガレット	商店街南侧天鹅绒房间前
久慈川理世	商店街南侧豆腐店前
中岛秀	商店街南侧四六商店前
マリ−	商店街北侧惣菜大学前
巽完二	商店街北侧巽屋前
小西尚纪	商店街北侧小西商店附近
キツネ	商店街北侧辰姬神社
一条康/长濑大辅	商店街北侧 中华料理爱家
上原小夜子	商店街南侧汽车站到医院
南绘里	商店街南侧汽车站到高台
天城雪子	商店街南侧汽车站到天城屋旅馆
花村阳介	JUNES美食广场
KUMA	JUNES美食广场
黑田ひさ乃	鲛川河川敷河原
堂岛辽太郎	堂岛宅门前
堂岛菜菜子	堂岛宅门前

※在与最后一组人打完招呼之前最好先存档一次，接下来就是结局分歧选项。当问到要不要为了明天的准备而回家时，选择“はい”就会进入Normal Ending；选择“いいえ”则可以进入真Ending，具体步骤如下：“いいえ”→前往JUNES调查升降机→“はい”→社交“欲望”等级到达MAX（“マガツイザナギ”解禁，可以与真Ending的“伊邪那岐大神”共存）→前往河原与堂岛对话→前往天鹅绒房间，获得“见晴らしの珠”→与加油站的员工对话，让对话进展下去→前往JUNES美食广场，可以进入新迷宫“黄泉比良坂”→攻略完毕后进入真Ending。

黄泉比良坂

调查广场的电视可以前往武器店和四六商店进行交易。进入迷宫3F要与中BOSS“ネオミノタウロス”战斗。6F要与中BOSS“眠るテ−ブル”战斗。9F就要迎接最终BOSS的二连战了。推荐在进入9F的时候回来将必要以外的道具卖掉，因为二周目只会继承金钱，装备和道具还不如卖了换钱。技能卡片和Persona也不要忘记登录。击倒伊邪那美大神后就迎来真正的结局。

BOSS战 ネオミノタウロス

只会进行物理攻击，只要上个物理反射或是无效就能耗死它了。



BOSS战 眠るテ−ブル

开场就是个大万能攻击。BOSS会使用“デビルスマイル”来让全员陷入恐怖状态，要尽早进行回复。否则再吃一个“亡者の叹き”可不是闹着玩的。

BOSS战 イザナミ

同伴尽量选择3次进化后的，这样弱点属性比较少。BOSS在“コンセントレイト”提升攻击力后的魔法比较伤，还有万能属性的魔法，因此在“コンセントレイト”后最好还是老老实实选择防御。将其HP扣光后，它在4个回合内不会倒下，趁此机会进行下回复以及强化，以应付接下来的连战。

BOSS战 伊邪那美大神

由于BOSS持有雷属性吸收，因此如果换出雷反射的Persona反而会给它加血，这点需要注意。BOSS是每回合二动，基本都是全体大伤害的技能，因此保险一点一定要每回合进行完全的回复。当BOSS的血下了一半时，会使用“ガルガリンアイズ”→“黄泉への诱い”的连携，让陷入负面状态的角色即死。不过如果参战人员都是最终进化的Persona的话，就算即死也会剩1的HP，保证了存活率。HP再降低就会使用“世界の终焉”，是特大伤害+高确率负面状态的技能，不过一般都是跟在“淀んだ空气”→“コンセントレイト”的后面，因此保证好防御的话，也不会陷入负面异常状态。“世界の终焉”→“黄泉への诱い”非常恐怖，千万要注意防御。将其HP减至10%以下时，就会使用“几千の咒言”来引发剧情，之后主人公会使出“几万の真言”将其击倒。



LV	Arcana	名称	HP	SP	物	火	冰	雷	风	万能	光	暗	出现阶层	所持道具
76	恋爱	纯情のパピヨン	325	511	–	无	弱	耐	–	–	弱	–	1F～2F	爱の鳞粉
76	法王	クレイジ–ツインズ	385	169	–	弱	耐	–	无	–	无	–	1F～3F	恶意の爪
76	女教皇	怒りの圣典	341	445	弱	无	无	无	无	–	–	–	2F～3F	予言の珠
76	女帝	ディバインマザ–	415	400	–	耐	–	无	弱	–	–	无	2F～3F	银狐の毛皮
77	皇帝	帝王虫	420	231	耐	–	–	–	–	–	无	弱	1F～2F	プラチナの甲罗
77	女教皇	原初のマリア	1000	523	–	耐	无	吸	反	–	无	弱	2F～3F	理力石
77	刚毅	寂灭の女御	1500	179	吸	–	–	–	–	–	–	–	2F	绯金锦の饰り绪
77	运命	永远の砂时计	337	243	–	–	吸	弱	耐	–	–	无	2F	メビウスの砂
78	女教皇	囲ひ女の壶	150	218	反	弱	弱	弱	弱	耐	反	反	2F～3F	クラインの壶
78	隐者	ファントムナイト	325	438	–	弱	耐	耐	耐	–	弱	无	2F～3F	恶魔の布
79	魔术师	グランドマグス	550	644	–	–	–	–	–	–	无	弱	3F	生体金属
78	法王	怨恨の塔	300	475	–	吸	弱	–	吸	–	–	–	4F	真实の冠
79	正义	断罪の剑	438	149	–	耐	弱	反	–	–	无	弱	5F	–
80	刑死者	哀のヘカトンケイル	505	298	–	反	–	耐	弱	–	弱	无	4F～5F	切り裂き木马
80	运命	ネクスト・ジエ–ン	355	339	弱	吸	吸	吸	吸	–	–	–	5F	不可思议な纤维
80	战车	暴走の炮座	621	174	耐	–	–	弱	吸	–	–	–	5F	必中炮弹
80	隐者	月影の翁	445	383	耐	弱	反	反	–	–	–	–	5F	セフィロトの杖
81	战车	雷鸟のパンツア–	1111	120	–	–	–	–	–	–	–	–	5F	未知の炮身
81	恋爱	禁欲の蛇	441	259	–	弱	耐	吸	耐	–	无	弱	6F	禁断の鳞
81	皇帝	ぶりりあんとキング	346	256	耐	–	–	弱	–	–	无	无	6F	–
82	刑死者	出世ジュンシ–	307	300	耐	耐	吸	无	弱	耐	–	–	7F	无敌フエルト
82	刑死者	ネオミノタウロス	5100	379	耐	弱	–	–	–	–	–	–	7F～8F	暴虐の皮
82	运命	天罚のダイス	777	77	–	–	–	–	–	–	–	–	7F	天罚の真钢
83	正义	无慈悲の巨兵	100	130	耐	耐	耐	弱	耐	耐	无	无	7F	辉石の纤维
82	正义	无の巨人	455	133	–	无	无	无	弱	–	无	无	8F	魂碎きの钢
78	魔术师	ネオミノタウロス	4240	100	–	–	–	–	–	–	无	无	3F	–
82	魔术师	眠るテ–ブル	2000	2000	–	–	–	–	–	–	无	无	6F	–
?	?	イザナミ	?	?	–	–	–	–	–	–	无	无	9F	–
?	?	伊邪那美大神	?	?	–	–	–	吸	–	–	无	无	9F	–



作为第一款认真游玩的Atlus游戏来说，这个教训也太惨痛了点。当我通关的时候，机器上显示的时间是110小时，而我已经差不多三天半没有合眼了。可接下来还有茫茫多的系统等着我去写。于是当我敲下这行字的时候，东边的天际又露出了一丝霞光。游戏的流程长度和剧情精彩度都有十足的保证，新增的剧情能够和原作完美串联起来，音乐也是最棒的。虽然这款游戏这次搞得我很惨，但我还是要说，这确实是款非常棒的作……zzZ

文 乌冬 美编 咕噜





"《高达 战争》系列"作为诞生于PSP的原创游戏之一，为PSP的普及可谓立下了汗马功劳，现在这位功臣也终于来到PSV上了，借助PSV强劲的机能，本作究竟能进化到怎样的程度呢，下面就来看一下吧。

PSV | ACT | 动作・动漫&机器人

机动战士高达SEED 激战宿命

机动战士ガンダムSEED BATTLE DESTINY

NBGI	日版	2012年6月7日
1～4人	5980日元	无对应周边

系统详解

模式介绍

ストーリーミッション	进行以《高达SEED》和《高达SEED DESTINY》为主的故事模式
フリーミッション	进行额外任务和对战任务
マイルーム	存档管理以及更改游戏设定
マルチプレイ	利用无线通信的多人游戏
オンライン	连接网络参加官方的活动和人气机体投票

角色作成界面

角色头像	选择原创角色的外貌，不同的角色有着不同的默认技能
名前	角色的名称
势力	原创角色所属势力，有地球联合和扎夫特可选
タイプ	人物类型，分为调整者和自然人两种
SPアタック	机师的SP技，分为超级模式和慢动作两种
スキル	角色附带的技能，详细说明见后

关于势力

无论是C.E.71还是C.E.73，刚开始时只有地球联合和扎夫特两个势力可选，大天使号阵营需要到特定的关卡后选择了分支才能进入，具体关卡会在攻略中给出。但需要注意的是，一旦选了分支后，这个存档内即使重打这关选另一个分支也是无法再改变阵营的了，如想玩另一个阵营的关卡需要重新开档。

关于SP技

这次SP技分为了机师和机体两种，机体的就和以前作品的一样，如超射击、一齐射击等，根据每架机体而异。而机师的是以前的超级模式和新增的慢动作两种，超级模式发动后一定时间无敌加机体性能强化，而慢动作发动后则是除自己以外，战场所有单位的动作变慢。要用机体还是机师的SP技，可以在出击准备界面时进行选择。



关于类型

自然人初始能力值低但成长率很高，调整者初期能力值很高但成长率很低，并且某些机体会限制只有调整者才能驾驶，如果强制让自然人驾驶，那机体的能力只有原来的70%左右（武器能力不影响），当通关开启了MS搭乘限制解除后，这个限制也会消失。





基本操作

动作	操作方式A	操作方式B	操作方式C	备注
移动	左摇杆	方向键	左摇杆	↑+（×两次）为急速上升，↓+（×两次）为急降
切换锁定目标/转动视角	右摇杆	右摇杆	右摇杆	↑和↓为切换不同级的锁定目标，←和→为切换同级的锁定目标
主武器	○	○	R	长按为预测射击或多重锁定（根据武器而异）
格斗武器	△	△	△	冲刺中使用为冲刺格斗
副武器	□	□	□	—
喷射器	×	×	×	倒地时的瞬间按下×可避免被追击
防御	L	L	L	—
锁定	R	R	○	—
蓄力射击	L+○	L+○	L+R	—
蓄力格斗	L+△	L+△	L+△	—
蓄力冲刺	L+×	L+×	L+×	—
切换主武器	方向键↑/↓	左摇杆↑/↓	方向键↑/↓	—
换装/变形	L+方向键↑/↓	L+左摇杆↑/↓	L+方向键↑/↓	—
SP技	○+△	○+△	R+△	—
菜单	START	START	START	战斗に戻る（回到战斗）、リトライ（重新开始任务）、作战中断（回到出击准备界面）
僚机指示	SELECT	SELECT	SELECT	方向键↑（格斗攻击优先）、方向键←（射击攻击优先）、方向键↓（SP技优先）、方向键→（防御和回避优先）

技能说明

本作的机师技能共有两种，即被动技能（PASSIVE）和附加技能（ADDITIONAL），被动技能只要装在身上即可发动，而附加技能一般都要满足HP低于一定程度的条件才能发动。

被动技能

名称	效果
冷酷	敌人倒地时的追加攻击伤害1.5倍
精神力	SP行动的消耗减少30%
高机动	喷射槽消费量减轻为70%
姿势制御	バランサ–的效果变成2倍
身轻	回避行动时的无敌时间延长
猛打	格斗攻击中不会受到敌人攻击的影响
クイック	旋回速度的效果上升
强袭	对MS和MA以外的攻击对象伤害2倍
ジャンク屋	武器弹药1.5倍，同时装弹时间1.25倍
集中力	SP槽回复速度为原来的1.3倍
贯通	实弹武器贯通PS装甲，造成伤害为正常的30%
疾风	スラスタ–速度1.5倍，同时喷射槽消耗量1.25倍
器用	锁链系武器的拉近距离效果对自机无效
ル–キ–	机师经验值1.5倍
メカニック	入手TP 1.5倍
索敌	锁定范围2倍
机敏	武器装填速度1.25倍
空间认识	龙骑和诱导类武器伤害1.5倍
铁壁	盾牌耐久力2倍
憎恶	调整者和自然人之间，对不是和自己同一类型的机师造成伤害1.5倍
统率力	自机、僚机和友军机体的机师全能力+10
幸运	入手GP 1.25倍
铁人	HP、实弹防御、ビ–ム防御1.5倍，给予敌人伤害减少三分之一
下克上	对ACE机（带星号机体）的伤害1.5倍
斗魂	格斗攻击伤害1.2倍
慧眼	射击攻击伤害1.2倍
孤高	单机出击时机师全能力+25
气合	任务开始时就有50%的SP槽
斗争	满HP时除HP以外的机师能力+30
不退转	每被击坠一次机师能力都得到提升
省エネ	受到PS装甲伤害减半
生体CPU	机体搭乘无限制，除HP以外的MS能力+9，除体力以外的机师能力+9，HP降到30%以下时能力–20
エクステンデッド	机体搭乘无限制，除HP以外的MS能力+12，除体力以外的机师能力+12，HP降到30%以下时能力–10

附加技能

名称	效果
修复	HP一定量回复
激情	SP槽全满
再起	HP和SP一定量回复
威压	一定时间无敌
错乱	强制发动威力1.5倍的SP技
激昂	对敌伤害1.5倍
觉醒	超级模式强制发动
祈り	自机和僚机一定时间无敌
强韧	实弹防御、ビ–ム防御2倍
再利用	一定时间内武器弹药不消耗
充电	PS装甲槽全回复

能力说明

机体和机师都有各自的能力参数，两个数值构成机体的总战斗力。机体能力可以在出击画面中进行改造，而机师能力则是根据玩家在关卡中所作的行动来成长。



机体能力

项目	说明
HP	机体的耐久力，减为0时即被击坠
实弹防御	机体对实弹武器的防御力
ビ–ム防御	机体对光线武器的防御力
スラスタ–速度	喷射时的速度
スラスタ–出力	机体喷射槽的可使用时间
レ–ダ–性能	机体武器锁定距离的有效范围
バランサ–	跳跃或冲刺时着地的硬直大小
旋回速度	机体移动改变方向时的速度
机动性	机体的移动速度



武器能力	
项目	说明
威力	武器的攻击力
命中	攻击的命中精度
弹速	子弹的速度
连射	射击武器一次可射出的弹数
リロード	武器的上弹速度
弹数	武器弹药的最大装填数
总弹数	武器的弹药上限
盾耐久力	盾可承受的伤害

机师能力	
项目	说明
体力	影响机体的HP
射击	影响射击武器的威力
格斗	影响格斗武器的威力
防御	影响所受伤害
操纵	影响着地硬直和喷射槽的消费量
感知	影响锁定的范围
SP	影响SP回复速度

战斗界面解说



1.僚机情报：拍档搭乘机体的HP、SP以及当前下达的指示。

2.指定目标情报：指定机体、战舰或基地设施的耐久力，攻击对象用红字表示，防卫对象用蓝字表示。

3.雷达：其中蓝色箭头表示自机，绿色表示搭档机体，黄色表示友军，红色表示敌机。

4.自机HP：玩家所控制机体的HP，当减为0时被击坠。

5.SP槽：蓄力射击、蓄力格斗、蓄力冲刺、SP技和超级模式都需要消耗SP，时间经过或击坠敌机都会使SP槽增加。

6.喷射槽：当使用跳跃或冲刺等行动时，喷射槽就会增加，当槽满时行动会强制停止，不使用时喷射槽会自动回复。

7.再出击次数：自机的可出击次数，当被击坠时减少，减为0时再击坠则Game Over。

8.作战时间：每个任务都有各自的限制时间，完成任务的时间越短越好，大部分的任务只要时间到0就会失败。

9.主武器情报：当前主武器的状态，蓝色时为可使用、橙色为装填等待中、灰色为弹药为0无法使用。

10.盾牌/PS装甲：拥有盾牌或PS装甲机体才有的专用槽，显示盾牌和PS装甲的耐久。

11.武装情报：主/副武器的名称和图标，数字部分的分母表示武器最大装填数，分子表示残余弹药，分数下方的数字为总弹药。

12.锁定目标情报：当前锁定目标的情报，包括HP和机体名，如果带星号的则是ACE机。

13.攻击警告：当该方向的敌机向自机发起攻击时就会出现的标志。



关卡攻略

C.E.71 地球联合

偽りの平和

胜利条件	敌军全灭	失败条件	我方母舰被击坠
难度	Lv1	出击限制	无

还原原作第一话的关卡，击破两架杂兵机后被抢夺的高达登场，它们会全力撤退，如果能在它们到达撤退的黄色区域前击破可获得额外的分数奖励，全击破的话还能让克鲁泽登场，击坠他也有奖励，不过以现在的机体要实现全部击破比较难，可以获得好的机体后再来挑战高评价。全灭第二阶段的杂兵后阿斯兰的圣盾高达登场，同样他也会全力撤退，击破他和一起登场的米盖尔后米盖尔会驾驶专用机体再登场一次。

反攻の狼烟

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv1	出击限制	宇宙专用不可出击

前期的杂兵战没有难点，注意SP的累积就可以了。战斗最后要对付巴库部队，巴库本身的运动性就不低，一般攻击比较难命中，而且还有会使锁定暂时失效的烟雾弹，如果之前有注意累积SP的话，这里用蓄力射击主攻会比较好打。

フェイズシフトダウン

胜利条件	防卫我方母舰	失败条件	我方母舰被击坠
难度	Lv1	出击限制	地上专用不可出击

这关难度虽然是1星，但实际上并不低，关卡一开始就要面对敌方ACE机，没有SP非常难对付，出战前最好对主射击武器的攻击力和命中都作一定的改造。全灭初期敌人后是圣盾高达和敌方的母舰，注意这里击坠母舰就会过关，要评价就不能击坠得太快，因为当过一段时间后，敌方的另一艘母舰和决斗高达会在我方母舰附近出现，它们身上都有有额外的分数奖励。

宇宙に降る星

胜利条件	防卫我方母舰	失败条件	我方母舰被击坠
难度	Lv2	出击限制	地上专用不可出击

ACE机还是上一关的几架高达，不过前期的杂兵数量还算充足，累积够了SP后就可以对付它们了。这关的难点在于母舰的防卫，由于杂兵的出现离母舰非常近，很容易遭到攻击，而且母舰旁边的护卫舰还是有保护奖励的，战斗时最好不要和母舰离得太远，特别是击破敌方母舰后的ACE机增援就出现在我方母舰旁，要赶紧回防。

アルテミス警备任务

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv2	出击限制	地上专用不可出击

杂兵里除了MS外还有不少战斗机，它们的移动速度较快，最好用有预测射击的武器来打，并且事前对武器的命中作一定的改造，以免因为打不中而浪费了弹药和时间，最后的ACE机就用SP击破。

燃える沙尘

胜利条件	敌军全灭	失败条件	我方母舰被击坠
难度	Lv2	出击限制	宇宙专用不可出击

巴库和战斗机依然考验武器的命中率，战斗中尽量让自机和目标的移动方向是一条直线，这样比较容易命中。当巴尔特菲尔德的拉古登场后可以先不管，去敌阵后方的把敌方母舰和两架高达先解决了，它们都有击坠奖励，然后把杂兵全灭后再击坠拉古，这样加上全灭巴库的额外奖励就全入手了。



闪光の刻

胜利条件	防卫我方母舰	失败条件	我方母舰被击坠
难度	Lv3	出击限制	宇宙专用不可出击

这关不少杂兵都搭乘了飞行器，和上一关对付巴库和战斗机一样，和目标的移动方向保持同一直线是比较好的方法。当几架高达ACE机登场后，因为击破迅雷高达就会进入下一部分，所以要留到最后，而暴风高达和决斗高达都有击破奖励。第二部分是基拉和阿斯兰的单挑，另外场上还有一架友军的空中霸王，保护它不被击破也有额外奖励，不过它撑不了多久，最好是用第一部分累积下来的SP迅速把阿斯兰击破。

密林のオオカミ狩り

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv3	出击限制	宇宙专用不可出击

地势很平坦的一关，而且障碍物很少，非常适合打远距离射击战，前期推荐用强袭高达或105短剑的炮击形态，它们的主射击武器能派上大用场，而且这种激光就算遇到森林地形也可以穿透，基本敌机还没接近就报销了。后期登场的巴库部队就换成空战形态接近来打，有之前累积下来的SP，一般攻击打不中的话还有蓄力射击。

舞い降りる剑

胜利条件	防卫我方母舰	失败条件	我方母舰被击坠
难度	Lv3	出击限制	宇宙专用不可出击

一开始就要和敌人短兵相接，由于有大天使号的防卫任务，应尽量先解决它附近的敌机。ACE机除了中途杀出来的决斗高达AS外，进入大天使号后方的基地入口后克鲁泽会作为隐藏敌人登场，击坠他也有额外的分数奖励。当友军的自由高达登场后，基地的自爆装置就会启动，雷达上的红色区域为爆炸范围，不过此时离爆炸还有一段时间，可以等画面上方提示时间不多时再撤出区域也不迟，先把残余的敌人清理干净。第一部分结束需要选择阵营，进入蓝色区域为留在地球联合，黄色区域则为转投大天使号，不同的阵营的第二部分内容也有所不同。

地球联合的第二部分为追击扎夫特的残兵败将，敌机会全力撤退，推荐一开始就用蓄力冲刺冲到脱离区域前，接着就可以守株待兔了。大天使号的第二部分依然是防卫任务，敌人会从四面八方朝大天使号冲来，最好在它们发动攻击前就拦截下来，特别是远距离射击型机体和ACE机要优先击破。

オ-ブ解放作战

胜利条件	破坏奥布国防本部	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv3	出击限制	宇宙专用不可出击

几架ACE机都有击坠奖励，可以先消灭杂兵，等累积到足够的SP后再来对付它们，不过要注意自由高达和正义高达实力不弱，如果打不过就不要勉强了，直接击破奥布国防本部进入下一部分。奥布国防本部位于基地的最里面，需要从山体部分绕过去，中途还有几波增援，可以顺便击破。第二部分为追击逃走的大天使号，中途会不断有敌机增援，所以想赚分的话就等大天使接近脱出区域时再击坠。

宇宙舰队战

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv3	出击限制	地上专用不可出击

敌人是MS加母舰的编队，其中母舰会撤退，虽然给它们撤退也不影响过关，不过击坠奖励就没了，最好是先把母舰打剩下一架并且残血，然后专心清理杂兵，等那架母舰快接近脱出区域时就击破过关。这关过关后获得的亥柏龙高达性能不错，可以重点培养。



ビクトリア攻防战

胜利条件	破坏基地司令部	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv4	出击限制	宇宙专用不可出击

基地司令部就在开始地点不远的地方，而且敌人的兵力非常少，要完成胜利条件可以说是毫无难度的，不过全灭敌机有额外的分数奖励，推荐等敌人的增援出完后再达成。

たましいの场所

胜利条件	敌军全灭	失败条件	我方母舰被击坠
难度	Lv4	出击限制	地上专用不可出击

第一部分全灭初期敌人后自由高达、正义高达和大天使号就会作为增援登场，虽然两架高达很难缠，不过只要当它们的HP低于一半就会撤退，SP的分配上还是足够的，最后全灭完杂兵和赶走大天使号就能进入第二部分。

第二部分战斗开始前扎夫特母舰会放出装有芙蕾的救生舱，这时要赶紧过去回收，注意不能击坠，否则回收救生舱的额外奖励就没了。ACE机除了有上一部分的自由高达和正义高达外，还有决斗高达AS和克鲁泽的希古，四架机都有击坠奖励，最好一个都不要放过。自由和正义会继承上一部分的伤害，只要各自再补一个SP技就差不多了，而决斗高达AS和希古用普通攻击加蓄力射击也能搞定。

舰队救援任务

胜利条件	防卫友军母舰	失败条件	友军母舰被击坠
难度	Lv4	出击限制	地上专用不可出击

在限定时间内保护友军的母舰不被击坠，敌人的数量非常多，而且保护的奖励是根据母舰剩余的HP来定的，要获得高评价就得尽量少让母舰受到攻击。比较推荐的打法是用远距离射击型机体，如亥柏龙高达或炮击形态的强袭高达，在敌机还未接近的时候就予以击坠。



恶梦は再び

胜利条件	防卫核攻击部队	失败条件	核攻击部队被击破5机以上
难度	Lv4	出击限制	地上专用不可出击

这关需要保护核攻击部队到达指定地点，因为它们的行动比较分散，不适宜贴身保护，最好是主动出击，先一步清理完路上的敌机。全灭初期敌人后敌方ACE机小队登场，在核攻击部队到达指定区域前全灭ACE机可获得额外的分数奖励，另外核攻击部队一架都不被击坠也有奖励。



终末の光

胜利条件	敌军全灭	失败条件	我方母舰被击坠
难度	Lv5	出击限制	地上专用、大型机体不可出击

最后一关是三方势力大会战，杂兵的数量就不用说了，ACE机也是两军大集合，基本以前打过的都要再打一次，所以SP很吃紧，一些不是很强的ACE机可以让僚机用SP技来打，如果一次SP技还死不了就自己再补两枪。自己的SP则留来打较强的机体，比如神意高达和最后登场的自由高达，注意自由高达是装了流星装备的，行动速度有所提高，得先用预测射击把它从流星装备上打下来，这样SP技的命中率会比较高。

第二部分是进入创世纪内部的破坏核心，通道的门需要锁定开关并接近才能打开，注意一般开门后就会有伏兵出现，不要冲得太急以免中了偷袭，如果有能穿障碍物的激光武器的话，直接隔着墙打会比较安全。在核心部位等着我们的除了有卫兵外，还有同是来破坏核心的正义高达和强袭口红，当然不理它们直接击破核心也能过关，不过击坠两机都有额外的分数奖励，SP和出击数还有剩余可以挑战一下。

C.E.71 扎夫特

その名はガンダム

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv1	出击限制	无

消灭完初期敌人后需要掩护我方的三架高达撤退，它们都有PS装甲，一般的攻击很难伤得了它们，要注意的只有炮击形态的强袭高达，我们的主要任务就是牵制住它。当三架高达成退后就轮到保护圣盾高达撤退，这时强袭高达也会换成剑装形态再次登场，一起出现的还有大天使号，不过大天使号的速度很慢，所以要防范的还是只有强袭高达，当圣盾高达成功撤退后就能过关。

沙尘の蜃气楼

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv1	出击限制	宇宙专用不可出击

沙漠起伏不断的沙丘对瞄准有一定影响，最好是占据高处来打。另外敌方坦克主炮的命中不低，近身作战很容易被打倒后再被追击，推荐用射程较远的火箭炮优先击破。最后登场的ACE机用SP来对付。

攻势の机运

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv1	出击限制	地上专用不可出击

友军的暴风高达是需要保护的目标，而且保护获得的奖励分数是根据它剩余的HP来定的，所以要尽量避免让它受伤，最直接的方法就是在它和敌机接触前先解决掉敌机，特别是最后出场的两架敌方ACE机，最好当它们一出现就用SP击破。



低轨道会战

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv2	出击限制	地上专用不可出击

敌方战斗机的运动性很高，最好对武器的命中作一定的改造，这样打起来就不会太吃力。全灭初期敌人后大天使号登场，这时胜利条件也会改为击坠大天使号，不过这时最好先等一下，等莫比斯零式和强袭高达两架敌方ACE机登场，它们都有击坠奖励，如果想获得高评价就一定不能错过。



侦察者の墓标

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv2	出击限制	地上专用不可出击

这关敌机的数量不少，建议把主武器的弹药作一定的改造，可以省去找补给品的时间。友军的迅雷高达是需要保护目标，保护的奖励分数是根据它HP的剩余量来定的，所以不能让它和敌机有过多的交战，对自机的歼敌速度有一定的要求。

敌の包围网を破れ

胜利条件	敌军全灭	失败条件	友军被击破5机以上
难度	Lv2	出击限制	宇宙专用不可出击

保护目标分为两组出现，每组3个，要注意这次的保护目标可不是高达系，普通攻击也会对它们造成相当大的伤害，一定得速战速决。当第一组的保护目标脱出后，第二组会在地图的南面出现，而且和敌人离得很近，要第一时间赶过去援护。保护目标一架都没被击坠的话可获得额外的分数奖励。

さだめの楔

胜利条件	击破敌方母舰	失败条件	敌方母舰脱离
难度	Lv3	出击限制	宇宙专用不可出击

赶在大天使号脱离前将其击坠并不难达成，在此之前可以多消灭点敌机赚分，至于ACE机会在被击破时撤退，打不打都无妨。第二部分的目标为强袭高达，不过大天使号和空中霸王都有击坠奖励，想获得高评价的话可以先将它们击坠，另外保护迅雷高达不被击坠也有额外的分数奖励。



激战の呼び水

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv3	出击限制	宇宙专用不可出击

这关的敌人除了MS外，还不时会有战斗机从地图上横穿，将战斗机全部击坠可以获得额外的分数奖励，这里推荐用可以多重锁定的机体，如决斗、圣盾和迅雷三架高达，并稍微改一下主武器的攻击力和命中，等战斗机靠近后就用多重锁定的主武器解决，最后的ACE机则用SP技对付。

オペレ-ション・スピットブレイク

胜利条件	破坏大门	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv3	出击限制	宇宙专用不可出击

达成胜利条件的破坏基地大门也不会结束这部分，而且还有额外分数奖励，可以优先达成，倒是击破大天使号会触发剧情使这部分强制结束，所以要留到最后。大天使号的护航舰以及中途出来的自由高达都有击坠奖励，不过自由高达的实力很强，打不过就不要勉强了。击坠了大天使号和作战经过一定时间后会出现基地爆炸的提示，这时要赶紧离开雷达上的红色爆炸范围，否则会被爆炸波及。进入第二部分前要选择自己的阵营，进入紫色范围为留在扎夫特，进入黄色范围则是转投大天使号，两边都是保护友军的杂兵战，大天使号阵营有自由高达帮忙，相对来说要简单一些。

パナマ攻略战

胜利条件	限制时间内保护グングニ—ル		
失败条件	グングニ—ル全部被破坏		
难度	Lv3	出击限制	宇宙专用不可出击

要保护的目标分布在地图四周，而且敌机的出现位置也是分散的，对防卫非常不利，所以最好对机体的冲刺速度作一定的改造，以便第一时间赶过去，另外也可以把机师的其中一个技能换成气合，这样一开始就有足够的SP使用蓄力冲刺了，而最后的ACE机则用僚机的SP技击破。

试作MS性能试验

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv3	出击限制	地上专用不可出击

这关其实只要击破ACE机就能过关，对付ACE机有两个方法，一个是先消灭杂兵，等累积了足够的SP后再来对付ACE机体；二是对主武器的攻击力和命中下重本改造，一开始就和僚机集中火力对付ACE机。考虑到SP技还有不中的危险，所以相对来说第二种方法风险要小一些。







胜利の后始末

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv4	出击限制	宇宙专用不可出击

这关有两个额外奖励，一是不能让敌机撤退到黄色区域，另一个则要保护友军的决斗高达AS，所以积极进攻吧。建议将机体SP技换成机师的超级模式，由于这关没有ACE机，留机体SP技来也派不上用场。



开く扉

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv4	出击限制	地上专用不可出击

第一部分一开始就要面对暴风高达和强袭高达，还有自由高达会在中途杀出来，先依次收拾暴风高达和强袭高达，这样会出现黄色的脱出区域，不想和自由高达纠缠的话可以直接脱出，反正自由高达也没击坠奖励，不过脱出前记得先把地图上的补给品回收了。第二部分的目标为击破永恒号母舰，但敌人的数量非常多，贸然冲过去只会送死，最好先把敌人的数量削减到一定以下再说，特别是大天使号、主天使号母舰和几架ACE机上都有击坠奖励，要评价的话就得优先把它们击破。



据点攻略任务

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv4	出击限制	宇宙专用不可出击

复杂的地形对搜索敌机有一定的影响，在拐角处和敌机遭遇时最好先防御，等看清楚敌人的动向后再作下一步打算，最后的ACE机依然是用SP来对付。

ム-ン・アタック

胜利条件	敌军全灭	失败条件	我方母舰全部被击坠
难度	Lv4	出击限制	地上专用不可出击

敌机会优先攻击作为保护目标母舰，前期最好守在母舰旁边来打，攻击目标以靠近了的敌机和远程射击型敌机优先。另外保护作为友军决斗高达AS不被击坠也有额外的分数奖励，想获得高评价就得把它也照看上。

怒りの日

胜利条件	敌军全灭	失败条件	核攻击部队到达指定地点
难度	Lv5	出击限制	地上专用不可出击

第一部分需要拦截敌方的核攻击部队，注意只有装载了核弹头的战斗机才是目标，锁定时别和一般的MS弄混了。战斗中途主天使号和三小强会作为敌方增援登场，在对付它们时容易被分散注意力而漏了核攻击部队，最好是先让僚机牵制住它们，自己先把核攻击部队解决。全灭核攻击部队和击坠三小强都有额外的分数奖励。

第二部分是两军大部队的会战，杂兵很充足，而且敌方ACE机是逐个出场的，基本没有难点，要注意的只有神意高达是有保护奖励的，而且奖励分数和其剩余的HP挂钩，所以要尽量让它少受伤。



C.E.71 大天使号

决意の炮火

胜利条件	敌军全灭	失败条件	奥布国防本部被破坏
难度	Lv3	出击限制	宇宙专用不可出击

除了奥布国防本部外，出击地点旁的设施以及三架M1异端都是有保护奖励的，在画面左边会显示它们的HP，注意别被击破了。敌机主要分布在内陆和港口两个位置，港口的的可以交给友军的自由高达，自机就赶紧进入内陆保护国防本部。第二部分需要保护大天使号脱出，之前被击退的三小强会在战斗最后再次登场，它们每个都有击坠奖励，不过一旦大天使号脱出就会过关，所以要奖励的话就得抓紧了。



避难船救援

胜利条件	防卫友军舰只	失败条件	友军舰只击破
难度	Lv3	出击限制	宇宙专用不可出击

和上一关的第二部分差不多，只是将防卫目标换成了友军的舰只，这艘战舰无论是攻击力还是防御力都比大天使号要低不少，防卫时更不能大意，特别是最后登场的三小强，要用SP技尽快击破。

ラクス出击

胜利条件	防卫我方母舰	失败条件	我方母舰击破
难度	Lv3	出击限制	地上专用不可出击

还是母舰的防卫任务，这次的保护目标的是永恒号，而且敌人里没有强力的单位，总的来说比上两个任务都要轻松，额外奖励有永恒号的保护奖励和全灭敌人的奖励。

无重力战斗训练

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv4	出击限制	地上专用不可出击

虽说是战斗训练，但也和正式的战斗差不多，注意友军的M1异端是有保护奖励的，而且奖励的分数和HP挂钩，需要优先消灭它们附近的敌人，最后的ACE机用SP快速击破。

立ちはだかるもの

胜利条件	敌军全灭	失败条件	大天使号被击坠
难度	Lv4	出击限制	地上专用不可出击

第一部分全灭初期杂兵后主天使号和三小强会作为增援登场，由于三小强都是HP降到一定以下时就会撤退的，所以不用浪费弹药在他们身上，直接集中攻击母舰将其赶走就能进入下一部分。

第二部分的友军不少，基本没有难点，最后的ACE机用普通攻击就能应付，SP留给下一部分。进入第三部分前有分支选择，进入蓝色区域为援护大天使号，敌人是联合军，ACE机的三小强以及主天使号都有击破奖励；进入紫色区域为援护永恒号，敌人是扎夫特军，ACE机和第二部分一样是克鲁泽专用希古和决斗高达AS，不过只有克鲁泽击坠奖励，另一个是额外奖励是将敌方母舰全部击坠。



オノゴロ島侵入部队排除

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv4	出击限制	宇宙专用不可出击

这关只要击破中途出来的ACE机就能过关，不过由于之后还有几波杂兵的增援，所以要评价的话就不能将它太快击坠，先把杂兵全灭获得额外奖励后再过关也不迟。





終わらない明日へ

胜利条件	敌军全灭	失败条件	核攻击部队到达指定区域
难度	Lv5	出击限制	地上专用和大型机体不可出击

第一部分需要拦截核攻击部队，由于装了核弹头的战斗机只会沿单一的轨道前进，我们只要用预测射击就能轻松击破。战斗中途神意高达会出来捣乱，不过当它的HP降到一定程度就会撤退，真正的ACE机是三小强，将它们全部击坠有额外的分数奖励。

第二部是进入要塞内部破坏创世纪的核心，要塞内部的地形虽然复杂，不过只要跟着有开关的门走就不会迷路，注意每次开门都会有伏兵出现，将全部的伏兵消灭也有奖励。

最后一部分终于到和神意高达的对决了，神意高达的运动性很高，直接放SP技基本打不中，比较好的打法是将自机的SP技换成机师的超级模式，用超级模式作近距离的射击战，一旦普通攻击将它打出硬直后就马上对僚机下达放SP技的指令。



C.E.73 地球联合

战いを呼ぶもの

胜利条件	敌军全灭	失败条件	我方母舰被击坠
难度	Lv1	出击限制	地上专用不可出击

敌人比较单一，熟悉了它们的攻击模式后就不会有太大的问题，全灭前期敌机后敌方两架ACE机以及母舰依次登场，由于初始机体的SP技性能很差，对付ACE机时建议先用主武器加蓄力射击将它们打倒后再接SP技，而母舰就用火箭炮慢慢射。

スクランブル

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv1	出击限制	地上专用不可出击

基本和上一关差不多，只是敌人的火力有所加强，战斗时不要冲太前，以免成为敌机集中攻击的目标，尽量和僚机火力互补逐个击破，最后的ACE机用SP来对付。

战场の铃音

胜利条件	击破演习用靶子	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv2	出击限制	宇宙专用不可出击

由于开始是演习，初期的两架ACE机只是暂时作为敌方，可以不用理会，当把靶子和杂兵消灭后，正式的敌人才会登场，这样两架ACE机也会变回我方的人，接着全灭敌机就可过关。



ブレイク・ザ・ワ-ルド

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv2	出击限制	宇宙专用不可出击

林立的高楼对瞄准有不小的影响，有时就算在雷达上看到了敌机在正前方也无法攻击，比较好的方法是在开阔的地方开战，这样也可以避免被敌机偷袭。当击破一定数量的敌机后会开启黄色的脱出区域，这时可选择脱出过关或全灭敌人过关，全灭敌人过关的话可获得额外的分数奖励。

ロ-ド・スイ-パ-

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv2	出击限制	宇宙专用不可出击

敌机还是那些老面孔，而且我们还有强力的友军帮忙，让友军打头阵，我们就留在后方捡漏就可以了，中途出现敌方母舰可留到全灭杂兵后再击破，这样可以拿全灭杂兵的额外奖励。这关获得S以上评价的话可以获得蔚蓝决斗高达，有了它接下来的战斗会轻松不少。

托された命运

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv3	出击限制	地上专用不可出击

有蔚蓝决斗高达的话这关就很好打了，一次主射击武器就可解决一架杂兵，敌方母舰和ACE机就用蓄力射击对付，基本连SP技都用不上。

战火の荫

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv3	出击限制	宇宙专用不可出击

第一部分的ACE机很多，不过除了海涅专用烈焰老虎和巴尔特菲尔德专用村雨外都是没额外奖励的，所以打不打都可以，尽早收拾完杂兵就把扎夫特军母舰密涅瓦击坠结束这个部分。在进入第二部分前需要选择阵营，进入蓝色区域为留在地球联合，进入黄色区域则为转投大天使号，根据所选阵营的不同第二部分的内容也会发生变化。地球联合的第二部分和第一部分差不多，同样要



面对不少的ACE机，基本第一部分没击坠或逃跑的ACE机都要在这里再打一次，如果第一部分有留SP的话最好一开场就先解决掉一两个，以减缓接下来的压力。而大天使号的第二部分相对来说要简单些，只有杂兵，而且还有强力的自由高达帮忙，比较容易获得高评价。

明けない夜

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv3	出击限制	宇宙专用不可出击

作为我方友军的毁灭高达虽然很强，但由于有和HP挂钩的保护奖励，所以不能够太依赖，该自己冲的时候还是得冲，特别是后期出现的自由高达和强袭口红会优先找毁灭高达的麻烦，要不惜SP优先击破，至于最后的脉冲高达则慢慢打都可以。

混迷への出击

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv3	出击限制	宇宙专用不可出击

典型的先杂兵后ACE机的战斗，敌机的出现位置比较分散，主动出击打起来会快一些，不过最好不要和友军离得太远，以免它被击坠而丢了保护友军的额外奖励。

追击阻止

胜利条件	友军舰队脱离	失败条件	友军舰队全灭
难度	Lv4	出击限制	地上专用不可出击

要保护的母舰移动速度非常慢，基本是不用指望它们脱离来过关的，还是全灭敌机起来比较实际。这关的难点在于敌机的出现位置主要集中在左右两艘母舰的附近，所以我们少不了要两头跑来跑去，SP最好能省则省，攒下来用蓄力冲刺赶路。最后出场的两架ACE机对母舰来说是不小的威胁，不过到这里敌军也所剩无几了，用蓄力射击或SP技优先击破吧。

ヘブンズベ-ス防卫战

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv4	出击限制	宇宙专用不可出击

敌方杂兵的质量有所提升，缩在后方让友军来开路会比较安全，反正友军也没保护的额外奖励，被击坠也不心疼。战斗最后敌方母舰的三架ACE机作为压轴登场，这时前面龟缩省下来的SP就能派上用场了，用蓄力射击或SP技招呼吧。

予期せぬ遭遇

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv4	出击限制	地上专用不可出击

这关的战场上分布着许多暗礁，会对瞄准造成一定影响，可以用具有穿透能力的光线武器进行攻击，最后出场的ACE机和一般的杂兵机无异，非常好对付，总的来说是后期相对轻松的一关。

先制の一击

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv4	出击限制	地上专用不可出击

杂兵里有不少长距离射击型机体，在拉近距离时难免会受到狙击，可以尝试用突起高台作掩护接近。ACE机有中途出现的大型MA以及最后的命运高达1号机两架，其中MA有高威力的粒子炮和阳电子护盾，是比较难缠的对手，最好结合僚机的SP技一口气击破，而最后的命运高达1号机用主射击武器加蓄力射击就可解决。

安息の祈り

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv5	出击限制	地上专用不可出击

第一部分为杂兵加ACE机战，敌机的数量不少，小心不要被包围了，如果不能从敌人的正面突破的话，可以尝试纵向移动，全灭敌人后进入第二部分。

第二部分需要保护我方的设施，初期杂兵的出现位置和设施离得很远，基本不用担心。这部分的难点在于后期的ACE机战，当我们专注于和命运高达以及传说高达纠缠的时候，最后出现的脉冲高达会直接偷袭设施，这时要第一时间赶过去救场，否则设施不出一会就会被击破。



C.E.73 扎夫特

怒れる瞳

胜利条件	夺回被抢走的机体	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv1	出击限制	无

第一部分的对手为3架被夺走的高达，用初期机体应战还是比较吃力的，开始可以先牵制射击，等友军的脉冲高达登场后再一起攻上去。第二部分击破初期的两架杂兵机后敌方母舰就会从后方出现，虽然它会集中对我方需要保护的母舰展开攻击，不过由于当它的HP降到一定以下后就会强制过关，所以还是不要太快攻击的好，等几架有击坠奖励的ACE机登场并击坠后再达成胜利目标也不迟。

世界が终わる时

胜利条件	防卫メテオブレイカ-		
失败条件	メテオブレイカ-全部被破坏		
难度	Lv2	出击限制	地上专用不可出击

防卫目标分布得很散，想集中守卫是不可能的，只能哪出现了敌机就往哪赶，这关的难点在于中途出现的3架高达ACE机，现阶段的机体要击坠它们是非常困难的，建议等有了好机体后再来挑战评价。

失われた小队

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv2	出击限制	宇宙专用不可出击

一开始的两架友军机体要注意保护，因为当战斗经过一半胜利条件就会改为保护它们撤退，不过敌人也只是一些杂兵之流，优先消灭远程射击型机体基本问题不大，全灭杂兵和两架友军不被击坠都有额外的分数奖励。



骄れる牙

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv2	出击限制	地上专用不可出击

前期的杂兵战要注意累积SP，因为这关后半段才是真正的战斗。后半段的敌机为大批由MS组成的核攻击部队，MS的核攻击部队可不像之前战斗机的核攻击部队那么好打，不仅HP多攻击力高，而且一旦把它们打成残血，它们就有可能会使用SP技的核弹攻击，这招无论是自机中还是友军中都是吃不消的，所以最好是用强力的SP技一口气击破，不能一口气击破的话也尽量不要打成残血状态就放在那不管。

血に染まる海

胜利条件	防卫我方母舰或全灭联合军舰只		
失败条件	我方母舰被击坠或我方母舰进入指定区域		
难度	Lv3	出击限制	宇宙专用不可出击

前期难度相当高的一关，要在数量庞大的敌机的包围下保护我方母舰，敌人的出现位置非常近，而且直到打完为止都不会间断，我们基本没有喘息的机会。打这关除了要有攻击力足够高的主射击武器保证能迅速击破敌机外，武器的弹药也是关键之一，因为这关的补给品相当少，如果不对弹药下重本改造是绝对不够用的。当然，这关并不要求全灭敌机，如果打到一半就已经觉得吃力的话，就赶紧击坠敌方的舰只过关吧。

极寒の强袭作战

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv3	出击限制	宇宙专用不可出击

杂兵数量不多，不过个体质量有所提高，保持一定距离打射击战是比较保险的打法，还可以对僚机下达射击的指令，这样火力上也有个照应。不过这关最难的地方还在于最后的3架ACE机，武器攻击力高就不说了，移动速度也相当快，导致SP技不太容易命中，最好用一般攻击或蓄力射击打倒在地后再接SP技。

残る命散る命

胜利条件	全灭联合军部队	失败条件	我方母舰被击坠
难度	Lv3	出击限制	宇宙专用不可出击

第一部分的ACE机很多，不过大部分都是HP降到一定程度以下就会撤退，需要到第二部分才能击坠，能击坠的只有盖亚高达和将强袭口红的HP降到一定程度以下时出现的巴尔特菲尔德专用村雨，另外保护友军的烈焰老虎不被击坠是有额外的分数奖励的。进入第二部分前需要选择阵营，进入紫色区域为留在扎夫特，进入黄色区域则是投奔大天使号。两个阵营的第二部分差不多，除了地球联合军是共通敌人外，留在扎夫特要打的第三方势力是大天使号，相反转投大天使号则是要打扎夫特，而额外奖励也差不多，扎夫特阵营是击坠大天使号和保护救世主高达，而大天使号阵营则是击坠密涅瓦和保护自由高达。

ステラ

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv3	出击限制	宇宙专用不可出击

原作史黛拉战死的关卡，当全灭初期敌人后史黛拉就会驾驶毁灭高达登场，毁灭高达的光线武器具有穿透效果，所以用障碍物来作掩护是没用的，只能一直保持移动来躲避攻击。额外奖励方面除了毁灭高达外的ACE机都有，不过最后登场的自由高达很强，打不过的话就击坠毁灭高达过关吧。

影に潜む刃

胜利条件	防卫输送舰	失败条件	输送舰被击破
难度	Lv3	出击限制	地上专用不可出击

输送舰的HP是和额外奖励分数挂钩的，所以最好是能在敌机发动攻击前就击坠，推荐用有长距离射击武器的机体，并集中对武器的攻击力和命中进行改造，这样就可守在输送舰旁边等敌人送上门了。



エンジェルダウン

胜利条件	击坠敌方母舰	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv4	出击限制	宇宙专用不可出击

一开始的敌人只有大天使号和自由高达，自由高达会在HP低于一定程度时撤退，趁早把它赶走对接下来的战斗会不小的帮助，而大天使号则会坚持往脱出地点移动，注意大天使号不要击坠得太快，等杂兵和强袭口红都出来了再说，击坠强袭口红有额外的分数奖励。第二部分是介入飞鸟和基拉的单挑，自由高达会继承上一部分的伤害，直接SP技招呼吧。

新しき旗

胜利条件	敌军全灭	失败条件	我方母舰被击坠
难度	Lv4	出击限制	宇宙专用不可出击

初期的杂兵对母舰没有太大的威胁，关键在于中途出现那一波毁灭高达，虽然这些毁灭高达的HP没有以前史黛拉的那架那么多，不过攻击力还是摆在那的，因此即使一架都不能让它接近母舰，最好用蓄力攻击或SP技尽早击破，另外破坏岸上的敌方司令部有额外的分数奖励。

沙漠の阳炎

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv4	出击限制	宇宙专用不可出击

关卡方面没有难点，起伏的沙漠地形可以利用一下，用射击武器有穿透效果的机体出战，战斗中就可以躲在沙丘或高台后面慢慢狙击了，而且只有我们打得到敌人，敌人无法还击。

オペレ-ション・フュ-リ-

胜利条件	破坏奥布国防本部	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv4	出击限制	宇宙专用不可出击

去奥布国防本部路上有不少障碍，注意其中的晓身上有击破奖励，不过当强袭自由高达登场后它就会开始撤退，SP就不要省了，先击坠再说，至于强袭自由高达会在HP低于一定程度时撤退，打不打都无妨。

第二部分额外奖励不少，击坠奖励有

强袭自由高达、无限正义高达和大天使号，HP挂钩的保护奖励有密涅瓦号，要全部获得有一定的难度，可以根据SP的多少量力而为。战斗最后段会有作为攻击目标的飞艇出现，击坠就能过关。

变革の序曲

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv4	出击限制	地上专用不可出击

敌机无论数量还是质量都有明显的提升，要做好持久战的准备，打法方面没什么特别，只是要注意两架友军机体都是有和HP挂钩的保护奖励，战斗时最好不要和它们离得太远。第二部分需要破坏敌方的设施，不过设施需要击破一定数量的敌机才能发现，所以还是免不了持久战，推进时最好根据补给品的位置来走位，这样等弹药吃紧时就不用专门去找补给品，节省时间之余也不容易中不必要的攻击。当破坏设施后敌方母舰登场，这时胜利条件也会改为击坠母舰，不过它一出现就会全力撤退，得用蓄力冲刺快速接近并击破。



狂气の残滓

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv4	出击限制	地上专用不可出击

敌人每一波的数量都不少，很容易就会被包夹，如果机体的射击武器有穿透效果，可以借助一下礁石来减免伤害，反正敌方除了MA就没有穿透效果的武器。另外因为敌方ACE机只有一架而且不强，SP技建议换成机师的超级模式，在被包围时可以起到救命的作用。

最后の力

胜利条件	敌军全灭	失败条件	レクイエム被破坏
难度	Lv5	出击限制	地上专用不可出击

由于要保护的目标是在一个深坑里的，从主画面上很难看到有敌机接近，战斗时要多留意画面左边的保护目标HP，当HP减少时就说明有漏网之鱼。消灭一定数量的敌机后大天使号和晓以及永恒号和无限正义高达会作为敌增援相继出现，这时胜利目标也会改为击破无限正义，注意无限正义会使用SP技的，不过它的SP技在近距离时的命中很低，近身作战会比较安全。第二部分的只有强袭自由高达一架，用上半部分累积SP足以对付了。

C.E.73 大天使号

燃える街

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv3	出击限制	宇宙专用不可出击

这关为巷战，在密集的楼房间搜索起敌人来很困难，往往发现敌机时都已经是至近距离了，难免会挨上几枪，建议把技能换成防御系的，SP技也换成机师的超级模式，对减少伤害有不错的效果。ACE机里除了作为击破目标的毁灭高达外，其他都是有击坠奖励的，想要高评价记得先把它们击破。

雌伏の时

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv3	出击限制	地上专用不可出击

这关没有ACE机，而且敌人都是一些旧机型，对付起来还算轻松，全灭杂兵以及最后的母舰就能过关。



恶梦

胜利条件	防卫我方母舰	失败条件	我方母舰被击坠
难度	Lv4	出击限制	宇宙专用不可出击

第一部分需要保护大天使号脱出，敌人会优先对大天使号发动攻击，战斗时不能和它离得太远，另外ACE机以及敌方母舰都是有击坠奖励的，要评价的话就得赶在大天使号脱出前击坠。第二部分是基拉和真的对决，由于我方有数量上的优势，要取胜没有难度。

不屈の骑兵队

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv4	出击限制	地上专用不可出击

由于没有友军，最好让僚机和自己一起行动，这样敌人只会往一个方向移动，瞄准起来也比较容易，最后的ACE机是3架大魔骑兵，SP技伺候吧。

雷鸣の暗

胜利条件	防卫友军机体	失败条件	友军机体被击坠
难度	Lv4	出击限制	宇宙专用不可出击

这关需要保护阿斯兰的烈焰老虎，不过阿斯兰的能力很强，可以先暂时放着不管，自机先把杂兵全灭了再说，这样也有SP拿来对付命运高达和传说高达两架ACE机。

输送舰队救出作战

胜利条件	敌军全灭	失败条件	输送舰被击破
难度	Lv4	出击限制	地上专用不可出击

敌人都是冲着输送舰来的，在它旁边结下防卫网是比较安全的打法，但要注意这种打法对敌人的歼灭速度有较高的要求，不能及时削减敌人数量的话输送舰很可能就会陷入被围攻状态。

天空のキラ

胜利条件	敌军全灭	失败条件	我方母舰被击破
难度	Lv4	出击限制	地上专用不可出击

这关也是防卫任务，只是把保护目标换成了永恒号。永恒号的装甲很厚，不用花太多心思在它身上，倒是中途登场的强袭高达有保护奖励，需要多“关心”一下。

御しえぬ力

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv4	出击限制	宇宙专用不可出击

这关的平原地形非常适合打射击战，而且敌机都是并排出现的，多重锁定的机体能大展身手，最后的ACE机依旧是用SP来击破。

黄金の意思

胜利条件	アカツキ防卫		
失败条件	オーブ国防本部被破坏或アカツキ被击坠		
难度	Lv4	出击限制	宇宙专用不可出击

这关分为两个部分，第一部分需要保护晓和奥布国防本部，初期的杂兵对晓造成不了太大的威胁，关键在中途出来的命运高达，得先集中火力解决它，这样晓才能安全撤退，接下来只要专心全灭敌机来保护国防本部就行了。

第二部分的保护对象换成了大天使号，并且一出来就要面对命运高达和传说高达两架ACE机，不过我方也不算弱，有强袭自由高达帮忙。开始后先专心消灭杂兵，等有了SP后就拿来对付ACE机，注意战斗后半段会有作为攻击目标的飞艇出现，它一登场就会全力撤退，虽然让它撤退也能过关，不过它身上的击坠奖励分就没了，所以最好是等它出现后就马上击坠。

战士の务め

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv4	出击限制	宇宙专用不可出击

开始的杂兵不少，不过地形很开阔，打起来还是还是很轻松的，惟一要的注意后期出来的的远程射击型机体，自机射程不够的话会被它们取得先手，最好是迂回接近。最后的ACE机用之前累积的SP击破即可。



选ばれた未来

胜利条件	破坏一次中继设施	失败条件	我方母舰被击坠
难度	Lv5	出击限制	地上专用不可出击

第一部分的目标为破坏敌方的设施，不过在达成目标前最好先消灭敌机赚点分，特别是全灭杂兵后出现的敌方母舰和ACE机都有击坠奖励，不要错过。第二部分同样是破坏敌方设施，ACE机只有一架命运高达，有了打杂兵累积下来的SP很好解决。第三部分需要敌全灭，敌方设施会每隔一段时间放地图炮，千万不要接近雷达上标示的红色区域区，否则会被瞬间蒸发，不想被地图炮牵制住的话也可以优先把设施破坏掉，这样就无后顾之忧了。



其他

REDとBLUE

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv2	出击限制	地上专用不可出击

这关的友军都有保护奖励，但要注意其中一个一出场就只要一半的HP，要优先保护它。敌人方面并没有太强的，而且ACE机也只有一架，用SP击破即可。

宿命の决着

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv3	出击限制	地上专用不可出击

要保护的目标只有一架，不过由于它是格斗机体，总喜欢接近战，而且保护奖励是和HP挂钩的，所以任务开始后就要第一时间和它汇合，并进行贴身保护。

ドレッドノートvs ハイペリオン

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv3	出击限制	地上专用不可出击

和上一关差不多，只是保护目标和ACE机各多了一架，整体打法是没有变的，这里就不赘述了。

谜の新兵器

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv3	出击限制	地上专用不可出击

这关只有两架ACE机，不过由于前期没有SP，打起来并不轻松。推荐用上一关获得的亥柏龙高达，并对主射击武器进行一定的改造，任务开始后直接盯着其中一架机连射就可以了。当其中一机的HP低于一定程度两架机会换成强化版再次登场，而且还会放SP技，战斗时注意要保持一定的距离，以免被SP技秒杀。

南米の英雄

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv4	出击限制	宇宙专用不可出击

杂兵里有不少远距离射击型机体，战斗中要多留意锁定警告，以免被背后中枪。敌方ACE机会在战斗后半段登场，当其HP降到一定程度后还会有一批杂兵增援，不过如果前面的杂兵都击坠了的话，那分数就应该有SS评价了，不想麻烦直接击破ACE机过关即可。



スターゲイザー

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv3	出击限制	地上专用不可出击

敌方母舰的炮火很密集，不宜让它久留，推荐优先消灭把击坠奖励拿了再说。全灭杂兵后敌方ACE机登场，这时胜利条件也会改为击破ACE机里的黑色强袭，不过要分数的话记得把它留到最后。

巨兵の进击

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv4	出击限制	地上专用不可出击

敌机全是巨大MS和MA，每组三架，每架都有长距离的激光，而且还带穿透效果，我们基本无处可逃。推荐将SP技换成机师的超级模式，并装上气合技能，一开场后就直接开超级模式冲进敌阵打近身战，争取一次超级模式解决两架，这样等超级模式结束后SP也差不多足够发动第二次了，而僚机则以射击援护为主，等SP满了就用射击系的SP技。

不灭のインパルス

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv4	出击限制	宇宙专用不可出击

脉冲高达的连战，依次是无装备脉冲、空战脉冲、近战脉冲、炮战脉冲和命运脉冲，每架都是单机出现。这个任务最难的地方还在于没有SP时对付ACE机很吃力，如果获得了观星者高达（スターゲイザー任务获得S评价）那会好打很多，先装气合技能，任务开始直接发动SP技后紧贴着ACE机就行了，SP不够就用副武器补。

进化するストライク

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv4	出击限制	地上专用不可出击

上个任务打完脉冲，这个任务就轮到强袭了，依次要对付炮战强袭、强袭口红、黑强袭、强袭E和完美强袭，不过除了这些ACE机的强袭外，关卡中还有许多作为杂兵的强袭短剑，所以可以先打杂兵，等有SP后再对付ACE机。

オレンジ・ショルダー

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv4	出击限制	宇宙专用不可出击

还是“捏他”关卡，敌方ACE机全为橙色的专用机，和上一关一样有许多杂兵，所以将打杂兵获得SP拿来对付ACE机的打法依然是通用的。

星屑の战场

胜利条件	敌军全灭	失败条件	敌舰全部脱离
难度	Lv4	出击限制	地上专用不可出击

这关的敌人是各势力的战舰汇总，任务目标是在它们到达脱离区域前击坠。比起之前的关卡，这次战舰的HP和装甲厚了不少，强袭技能是必不可少的，还有弹药的补给很少，战斗后期少不了要上格斗，所以格斗武器的攻击力也要尽可能改高点。

ドッグラン

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv4	出击限制	宇宙专用不可出击

这关的敌人除了一架母舰外，敌机全是四足型MS，对付这些到处乱窜的家伙，武器的命中不够会非常恼火，所以改造的重点玩家都应该心知肚明了。任务最后两架ACE机带着大量的四足型MS出现，由于很密集，如果有大范围型的射击SP技，一个过去会非常爽快。

ザフトの守护者

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv5	出击限制	宇宙专用不可出击

别看敌人全是扎古型机体，但能力比以前打的要高出不少，而且最要命的还是有一架粉红扎古勇士会给所有敌机提升能力，这样一来它们就基本就刀枪不入了，所以任务开始后最先要做的就是进入基地内部破坏大门，然后把里面的粉红色扎古勇士先击坠，这样我们才有赢面。最后的5架ACE机依旧是能力很高的扎古型，用超级模式或SP技硬拼吧。

アストレイズ

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv5	出击限制	宇宙专用不可出击

敌机全是异端型机体，不过不像上一关那样连杂兵机体能力都得到强化，所以打起来不会太吃力。最后的ACE机是红异端、蓝异端和金异端·天，打完一次后还要打它们的强化版本，注意3架ACE机都会在HP低于一定程度时用SP技，自机没有SP的时候还是老老实实在远距离一点一点地削减HP吧。



プラントの歌姬

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv5	出击限制	宇宙专用不可出击

这次的粉红扎古勇士是保护目标，它的能力很差，基本随便给摸两下就挂了，所以自机一定得主动出击，只要我们在前线吸引火力，敌机就不会去找它的麻烦。每击坠一定数量的敌机就有一波ACE机出现，依次是《高达SEED》的三小强、《高达SEED DESTINY》的三小强、《高达SEED 观星者》的三人组，最后是毁灭高达，由于SP很充足，SP技和蓄力射击等就不用吝啬了。

沙漠のハンタ-

胜利条件	到达任务时限	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv5	出击限制	宇宙专用不可出击

30分钟内尽可能地击坠敌机的关卡，敌机按杂兵→ACE机→杂兵→ACE机→……的规律无限循环出现，所以对武器的攻击力和弹药都有很高的要求，最好是把之前关卡全部打到S评价开了改造上限限制解除，然后把机体和武器全改后再来挑战。

宇宙の狩人

胜利条件	到达任务时限	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv5	出击限制	宇宙专用不可出击

上个任务的宇宙版，除了全改机体外，机体的选择上也有一定的讲究。这里推荐完美强袭高达，它的光束步枪可预测射击，对开始的战斗机有不错的效果；对付较远的敌人还有长距离的激光炮，除了扎古勇士外基本都是一炮解决；而第三种的实弹武器则拿来对付ACE机里激光伤害耐性很高的晓。

バトル·デスティニ-

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv5	出击限制	泛用机体以外不可出击

将游戏里出现过的机体全部打一次的关卡，虽然数量看上去比较吓人，但实际上是分为三个部分的，弹药的要求还算宽松，相信只要能过前面两关，这关也不在话下了。





熟悉的系统、亲切的界面，刚一上手当年玩《高达 战争》的感觉就又回来了（笑）。当然，本作比起《高达 战争》还是有一定进步，得益于机能的提升，使得画面好了不少，机体和场景建模更加精细，武器的表现效果也丰富了许多。

下崽工房







随着3DS和PSV双双步入正轨，DLC内容也成为了大多数游戏榨取剩余价值以及榨取玩家腰包的重要手段。随着这类内容比例的增多，该栏目应运而生。本栏目将着重对已发售游戏的DLC内容或关卡进行介绍和解析，辅以有趣和重要的DLC资料，以延长好游戏的生命力、提升优秀作品的关注度为己任。

3DS

火焰之纹章 觉醒



◆Nintendo◆S・RPG◆2012年4月19日◆1～2人

异传 红对苍 苍炎编

进入条件：6月7日DLC地图（售价400日元）



本关地图与“封印编”一致，只不过形势调转，我方除了中央的部队外，其他单位都被配置在独立的房间中，因此单兵作战的能力非常关键。笔者的整体作战思路是给4个房间配置强力角色堵在要道口，中央的大部队则伺机而动，根据战况对同伴驰援。本关的整体难度不算高，绿色的NPC部队实力也不弱，很可能被他们补刀抢去不少经验值。过关后《圣魔之光石》的女主角艾瑞克（エイリーク）加入（吐槽一下其画师就是创作了NDS上两作“大饼脸”的井冢大介），获得的道具“花嫁のブーケ”则能令女性转职成DLC专属职业“新娘（花嫁）”，该职业可使用枪、弓、杖，两个专属特技的效果为：“爱の叫び”——使用“应援”指令，周围3格内己方单位在1回合内全能力+2、移动力+1；“绊”——回合开始时周围3格内的己方单位HP回复10。

外传21 剑圣再び

进入条件：6月14日无意识通信地图

战前务必记得派上塞莉（サイリ），剑圣伦哈（レンハ）位于地图东南，虽然能力不弱但还是建议第一时间用“救援杖（レスキュー）”拉过来、并用塞莉将其说得，这样我方就可以安然在西南的墙壁下



布阵拒敌。本关敌方多是持剑单位，携带克制的枪系武器或是角色拥有“剑杀し”特技的话战斗会轻松不少。清掉主动袭来的敌人后再向北进军，推荐在中央两道裂缝的位置迎敌，卡住关键位置后就能以最少的兵力遏制敌方的攻势。最后提醒一下BOSS身上的“ソ－ル・カティ”是必杀率高达50的剑，其身边的敌兵则不会主动出击，建议算好移动距离、打开突破口后用间接攻击迅速击杀。全灭敌人即可顺利过关，而这位伦哈则是从未来世界穿越而来的，并非像前面几名隐藏角色那样吐了便当。

异传 光对暗 暗编

进入条件：6月21日DLC地图（售价350日元）

第二个4星难度DLC关卡，地图与“光篇”一样，我方除了要尽显主力出战外，装备也要够精良。原本敌人只是打算据守城砦、不会主动出击的，但由于NPC的进攻会把敌人引出来，反而帮了倒忙。建议在西北处配置飞行单位，开战后就尽快向东南挺进，避开敌人的攻击范围与库洛姆等人会合；东北侧由于必定会与敌人遭遇，推荐用强力角色携带吸血魔法“リザイア”且战且走，目的也是与主力会合。笔者选择的主战场是城砦的南侧路口，由于此战NPC的存活率高了很多，能给敌人造成有效的杀伤，在战局允许的情况下可以给他们适当补血，以保证伤害输出。攻入中央时需要注意BOSS身边有“灭杀”特技的贾法尔（ジャファル），拥有范围回复杖的南娜（ナンナ）最好也能尽早干掉，过关后《外传》的女主角赛莉卡（セリカ）便会加入（自带“王の器”特技）。





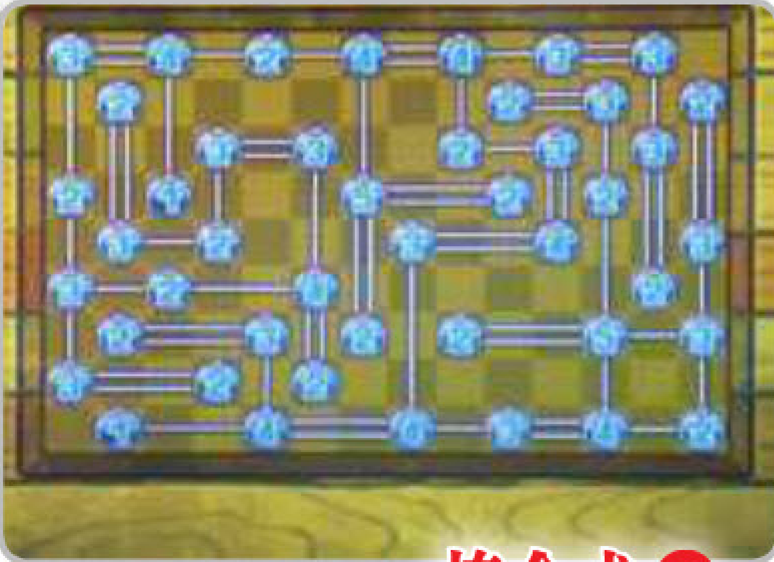
雷顿教授与奇迹假面



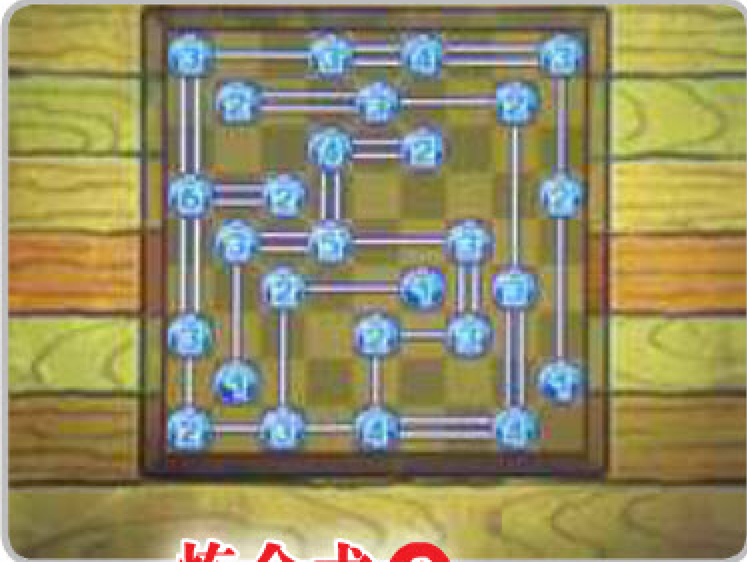
◆Level-5◆AVG◆2011年2月26日◆1人

炼金术

屏幕上有着数个标有数字的瓶子，每个瓶子可以和其他直线范围的瓶子连接，数字则代表该瓶子需要和其他瓶子进行连接的次数，每两个瓶子之间最多可以连接两次，将所有瓶子的连接数都满足后则过关。



炼金术8



炼金术9

四方消除（テトラトン）

这个谜题中会有四种图案的方块分布在角色的脑子里，点击相邻四个不同图案的方块后就能进行消除，将所有方块都消除后则过关。由于方块消除后，位于上方的方块就会掉落到下方，因此对于玩家的空间感和逻辑思考能力是一种考验。图中依次标出每个方块的数字，然后按照需要点击方块的顺序给出答案，答案不惟一。



四方消除8



四方消除9

方块消除顺序	
第一次	10、16、21、22
第二次	22、23、24、29
第三次	18、23、24、30
第四次	28、29、30、36

方块消除顺序	
第五次	20、21、26、27
第六次	26、27、32、33
第七次	29、33、34、35
第八次	13、19、25、26

方块消除顺序	
第一次	7、13、19、25
第二次	14、15、16、21
第三次	20、25、26、27
第四次	21、26、27、28

方块消除顺序	
第五次	26、31、32、33
第六次	29、30、35、36
第七次	16、17、23、24
第八次	22、28、34、35

掌机市场扫描

栏目主持：酷洛洛

貌似自从掌机没有破解消息之后，主机价格一直都维持在无限接近官方价格的水平，而且购买正版游戏的掌机玩家也越来越多，虽然这无疑让许多玩家吃不到“免费的午餐”，但对于一个市场来说，不得不说是一件好事情。



今年的E3就那么轻描淡写地结束了，WiiU可以说是全场的焦点所在，公布的数个招牌作都相当惊艳，虽然索尼和微软都没拿出PS3和X360的后继主机，但都互有对策。刚高考、中考完的各位同学，恭喜你们终于解脱了，接下来好好享受这来之不易的长假吧。喜欢电子游戏的年轻玩家是不是已经迫不及待要把落下已久的游戏进度再次起动、又或者是准备对期盼已久的主机出手了呢，若是后者的话，那么现在就正是时候了，目前掌机的价格都已经达到谷底，尤其是PSV，经过近半年的市场适应，欧美地区Wi-Fi版都已经跌破1600元大关，而日版和港版Wi-Fi还差一点点就能跌破1600防线，对于19800日元的官方定价，已经算是很理智的价格了，PSV游戏的价格也一样，就算是日版，大部分都在300元以内，和刚发售那冷艳高贵的姿态相比，也已经是平易近人了不少。



“粽子节”已过，接下来开始期待“月饼节”了，不知道各位吃货玩家是不是跟我一样呢？最近玩游戏时间明显有所减少，主要是因为熬夜看欧洲杯，白天瞌睡晚上看球，作息时间都乱了呢。

看看PSV的价格，已经降得没法再降了，全国几乎都是统一价1680，由于批发价只要1600左右，有的商家由于销量不好为了促销甚至定出了1600多一点的价格，竞争实在太激烈。PSV的销量一般，而PSP倒是卖得风风火火，算起记忆棒什么的配个套装竟然差不多要1400多，都快赶上PSV了竟然还那么多人买，我个人而言是感到挺意外的。看来在国内，有没有破解真的是最关键的因素。

3DS近期由于大作很多，而且价格便宜，所以销量还保持着不错的水平。仅仅1150的售价可以说直接判了NDSi死刑，只高出两百多块，笔者实在是找不出推荐DSi的理由。前几天任天堂公布了3DS LL，和NDSi LL一样，只是增大了屏幕而没有改分辨率，也就是俗称的“老人机”，也没有传言中的右滑杆，个人觉得意义不是很大。日版公布的发售价是18900日元，也贵不了多少，不过不知道对于破解会不会有影响，总之先等7月底上市了再说吧。

PSV的配件也就只有记忆卡了，依然保持在140～550之间没什么变化。3DS则是没有什么需要特别说的配件。毕竟现在都没破解，很多玩家购买的时候也都是选择单机标配。关键是选择自己喜欢的正版游戏，目前阶段主机花不了什么钱，大头是在购买游戏上。

和前几年不同，现在掌机的价格实在太透明了，几乎和官方发售价持平，因为大家也玩的是正版，加上网络信息流通广泛，所以价格炒不起来。不过因为没破解，过去那种购机一次性投资的情况也不复存在，大家都得花心思在考虑购买游戏上了，相对来说，玩家们自己对于消费的掌控比以前好很多，不会再被商家和批发商们牵着走了。



高考结束后，第一批解放的学生党开始成为市场上最为活跃的力量，从目前的趋势来看，春节期间在学生群体中销量较好的3DS由于最近缺乏软件上的亮点而开始被PSV所威胁，PSV也正在通过一点一滴的积累在市场上形成与3DS的均势。市场上PSV已经从最开始的港版主机慢慢变成了默认为欧版主机，欧版PSV价格在1560元，和之前主流的港版相比已经有了大约100元的差价，在PSP时代因为操作系统的缘故，很多玩家出于按键习惯会选择日版或是港版，但是由于PSV主机界面操作完全变成了触摸，所以键位问题基本上已经不复存在，很多玩家在购买之后才发现自己的买的是欧版主机。其实两者的区别十分简单，除了包装上的文字不同以外，港版主机的编号为1006，而欧版则是1004，电源插头分别为三相的大插头和两相插头，另外欧版主机还附带了AR卡片。PSV游戏方面，最近比较热门的就是《机动战士高达SEED 激战宿命》，游戏虽然素质一般，但是凭借人气关系价格还在340元左右，《潜龙谍影 HD版》因为已是复刻中的复刻，价格为230元，当年没有体验过的玩家还是推荐购买的，重温经典的同时就当是给PSV的下一代《潜龙谍影》交奶粉钱吧（笑）。

3DS因为《口袋妖怪 黑2・白2》的关系，烧录卡又开始被玩家所关注，一直购买正版游戏或者是在线升级的玩家，或多或少都会出现烧录卡不兼容的情况，部分品牌的烧录卡可以通过使用NDS的方式运行升级程序暂时解决问题，剩下的就只能重新购买新卡或是选择正版游戏了。正版的价格目前维持在400元左右，虽然比起官方价格略高，不过从上一代的经验来看应该会在较短的时间内降价，不着急玩的玩家还可以耐心等等。



▲《口袋妖怪 黑2・白2》让国内NDS烧录卡市场又火了一把。

各地市场掌机及周边价格

以下各地掌机及周边产品报价仅供参考价格，参考价格中单位为“元”，所列主机价格都为单机价格，各地价格有差异属于正常。最后，酷洛洛向所有提供价格信息的朋友们致谢。

城市	提供者	3DS(美版)	3DS(日版)	PSP go	PSP-3000	NDSi	MSD(8G)	MSD(16G)	MSD(32G)
广州	打机王	1090	1110	900	900	–	70	120	180
北京	绿洲电玩	1100	1150	850	900	890	90	160	220
上海	易玩客栈	1150	1200	1050	1050	900	90	150	220
四川成都	新亚电玩	1120	1180	1080	980	880	68	98	148
江苏苏州	哇靠电玩	1200	1300	900	1050	900	80	120	230
安徽合肥	大拇指电玩	1100	1150	1150	930	700	70	100	150
黑龙江哈尔滨	鑫星电玩	1160	1180	1000	960	800	55	80	155
广西南宁	光派电玩	1220	1250	1150	1020	850	80	120	220
福建厦门	玩高数码电玩	1150	1200	1200	970	900	70	120	200

PSV主机与相关周边

城市	提供者	Wi-Fi版	3G(无锁)	3G(锁)	记忆卡(4G)	记忆卡(8G)	记忆卡(16G)	记忆卡(32G)
广州	打机王	1620	2040	2010	110	150	285	450
北京	绿洲电玩	1560	2050	1600	160	260	340	520
上海	易玩客栈	1680	1980	2030	140	210	330	550
四川成都	新亚电玩	1680	2080	2050	150	190	295	495
江苏苏州	哇靠电玩	1750	2150	2050	130	250	350	550
安徽合肥	大拇指电玩	1600	2050	–	140	200	320	550
黑龙江哈尔滨	鑫星电玩	1740	2150	1800	140	180	320	470
广西南宁	光派电玩	1700	2180	–	150	240	360	–
福建厦门	玩高数码电玩	1650	2100	2000	150	200	330	500

硬件短消息

紧张刺激的高考过后，就快暑假了，伴随而来的，就是新一轮的游戏风暴，《世界树迷宫Ⅳ》、《魔法工厂4》、《时间旅人》、《闪乱神乐 爆裂》……真是想想都觉得兴奋，这不光是学生的暑假，还是游戏玩家的暑假。不光是游戏厂商，连周边商也想在这个暑假大捞一把，下面看看近期的周边新品吧！

栏目主持 酷洛洛

文 钢琴

3DS扩展握把收纳包

品名：（3DS用）扩张パッド收纳ポ－チ
种类：保护包
出品：Cool Clown
对应机种：3DS
官方价格：1280日元







3DS虽然有扩张右滑杆，但整体手感还是一般，任天堂为了让玩家获得更好的游戏体验，推出了附加了右滑杆和RZ/LZ扩展键的3DS专用握把。3DS加了握把之后手感固然好，但一个问题也随之而来，毕竟是大了一圈，目前所有的收纳包都装不下加上握把后的3DS，所以COOL CLOWN马上瞄准这点，推出能容纳装备了握把的3DS的收纳包，虽然和以往的收纳包对比没什么特别的技术含量，但胜在够贴心。

3DS专用《世界树迷宫4》全包围装饰贴膜

品名：世界树の迷宫Ⅳ オリジナルスキンシ－ル for 3DS
种类：装饰贴膜
出品：Dezaegg
对应机种：3DS
官方价格：2480日元

对应3DS的装饰贴膜真是层出不穷，主题多种多样，有《口袋妖怪》、迪士尼明星、《魔法工厂》等等等等，现在给大家介绍的《世界树迷宫4》主题已经是第2款装饰贴膜了，这次是全包围的，给3DS里里外外都装饰得华丽丽的，除了价格以外，这款装饰贴膜的确很不错。









PSV电源适配器





品名：コンパクトACアダプター PlayStation Vita
种类：电源
出品：GUFC
对应机种：PSV
官方价格：1980日元

GUFC推出的PSV专用电源适配器，配备数据线，充电时间和PSV自带的适配器基本一致，都是160分钟左右。多配备一个电源适配器对于PSV来说可能是有点多余的，可能只适用于那些喜欢有多个充电地点的朋友，不过这款电源适配器带一条2米长的数据线，可以说是惟一优势吧。

PSV专用玩家特联收纳盒

品名：Special Player Forces Case for PS Vita
种类：保护包
出品：Thrustmaster
对应机种：PSV
官方价格：13.99英镑







欧美着名时髦周边商Thrustmaster出品的时髦物，采用了类似武器收纳箱的时髦设计，上下两部分用两个扣子固定闭合，正面有个类似军人铭牌的东西，上面有"玩家特联"的编号（但这个编号似乎没特殊用途），内部装备了海绵防护层，下半部可装PSV上半部可装卡带，这么时髦的收纳盒价格并不贵，也就130人民币左右。

3DS卡带收纳盒







品名：Nintendo 3Ds Cartridge Storage Solution Box
种类：卡带收纳盒
出品：CTA Digital
对应机种：3DS
官方价格：4.99美金

和上面的Thrustmaster一样，CTA Digital也是欧美知名周边商之一，其出品的这款3DS卡带收纳盒可收纳11张3DS卡带和1张SD卡，另外还有个亮点是可以收纳两支触控笔，而且对比日本同类型的周边来说价格方面出奇的便宜（折合约35元）。

3DS热火装甲



品名：3DS NERF Armor
种类：保护壳出品：PDP
对应机种：3DS/NDSi/NDSL
官方价格：14.99美金



NREF（热火）是美国相当着名的玩具枪厂商，它出品的棉弹枪、飞碟枪和水枪不但外型时髦玩起来也比一般BB弹枪要好玩得多，并且几乎伤不了人，很安全。没想到热火还染指便携电子产品的周边，这款3DS热火装甲真是名副其实的装甲，那厚度真的是能防弹的级别，最厚的部分差不多有1厘米厚，光论防护性能真是一级棒，外型再时髦点就完美了。

烧录卡新闻站

栏目主持：酷洛洛

文 月下雪影

烧录卡博物馆

烧录卡名称：GBAline
生产厂商：unknown
适用主机：GBA
存储容量：64Mb/128Mb/256Mb

本辑给大家介绍是一款在GBA时期非常"另类"的烧录卡——GBAline，之所以说成"另类"，是因为它采取的烧录方式和其他的GBA烧录卡略有不同。一般而言，传统的GBA烧录卡采取的都是"对拷线"的方式进行烧录，即用一根USB数据线，将电脑和GBA主机或是单独烧录器进行连接，然后再通过电脑上的烧录程序将游戏传输到烧录卡上，完成烧录过程。而GBAline使用是当时全新的"AnyU+AnyC"方式：AnyC这里不用过多介绍，它其实就是烧录卡带而已；而AnyU才是GBAline创新的地方，它是一个U盘式的烧录器，玩家平时只需要把游戏存储到这个"U盘"当中，在你需要烧录游戏的时候，直接把"U盘"AnyU插到GBA主机上，这时的烧录卡AnyC即会识别出AnyU，然后你就可以从AnyU里选择游戏烧录到AnyC上了，这个过程是完全脱离于电脑的，只依赖于AnyU这个"U盘"，当时这种设计非常适合那个电脑尚未普及的时代。因为这样一来，即便你没有电脑，也可以到网吧一次性的把数个游戏拷到AnyU里，然后再回去随时烧录试玩。而且更重要的是，AnyU的容量标准是按照电脑计算方式，字节为最低单位，烧录卡则为比特，两者之间的差别是1MB=8Mb，即一个128MB的AnyU可以烧录1024Mb大小的GBA游戏，而在当时256Mb的游戏已是最大，这样计算，一个128MB的AnyU可以拷贝4个256Mb、8个128Mb、16个64Mb的GBA游戏，完完全全称得上够用。不过官方也考虑到128MB的AnyU价格昂贵，所以除了这个大小以外还推出了16MB、32MB、64MB这三种规格的AnyU，方便不同消费阶层的玩家选购。当然AnyU除了可以拷贝游戏之外，还有另外一个实用的功能，即备份存档。因为官方考虑到玩家在烧录其他游戏时会将当前的游戏存档抹掉，对于这种心血一般的玩家都会于心不忍，而有备份存档功能之后，玩家就可以放心的随时烧录游戏，随时恢复存档了，完全没有顾虑。这样一来，GBAline也做到了一卡多用，AnyU本身是一个U盘，除了游戏还可以拷贝其他文件，现在再加上记忆棒功能，绝对算是一举三得了。



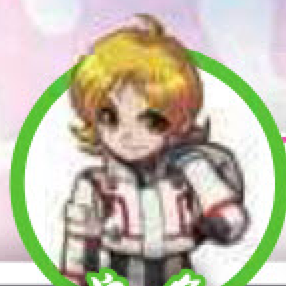
▲GBAline的精髓AnyU，使用它之前需要用Toolkit将其格式成GOS系统才可以直接向里面拷贝游戏。


▲在GBA上的使用示意图，插入AnyC卡带，在GBA端口插上AnyU，关机后同时按住START+SELECT开机即可进入AnyU烧录游戏了。

AnyU更有趣一点的是，它竟然支持当时非常流行的改卡（很多玩家将盗版卡改成烧录卡来用，此种卡带即为改卡），因此，很多在学校宿舍蜗居的玩家都凑钱只买一套GBAline，然后其他人再用自己的改卡来当AnyC烧录游戏，完全有种"一人得道鸡犬升天"的感觉，所以GBAline在当时也被称作是"群体用"烧录卡。不过，GBAline本身还是存在着很多不足，比如只支持SRAM格式的存档，其他存档类型需要打补丁才能拷贝；GBAline的另外附加功能太少，只有最常见的金手指，其它高端功能完全没有等等。而且官方的一些承诺最后也并未达到，像是许诺玩家今后可以在GBA上直接读取AnyU上的文本、音乐、视频等等，不过这种许诺从现在看来可能也只是玩家脱离于现实的畅想罢了。不过瑕不掩瑜，GBAline在当年绝对是性价比最高的烧录卡，而且这种有趣的烧录方式，也让它成为了2004年的一匹黑马，为烧录界留下了浓重的一笔。

游戏万花筒

GAME KALEIDOSCOPE



EVA入侵你的桌面

——《新世纪福音战士新剧场版 Q》桌面周边登场！



▲完全再现剧中一幕的周边，将火箭朝着自己发射吧。（笑）



▲风扇可以调整角度。



▲即使只作为观赏用模型也很适合。

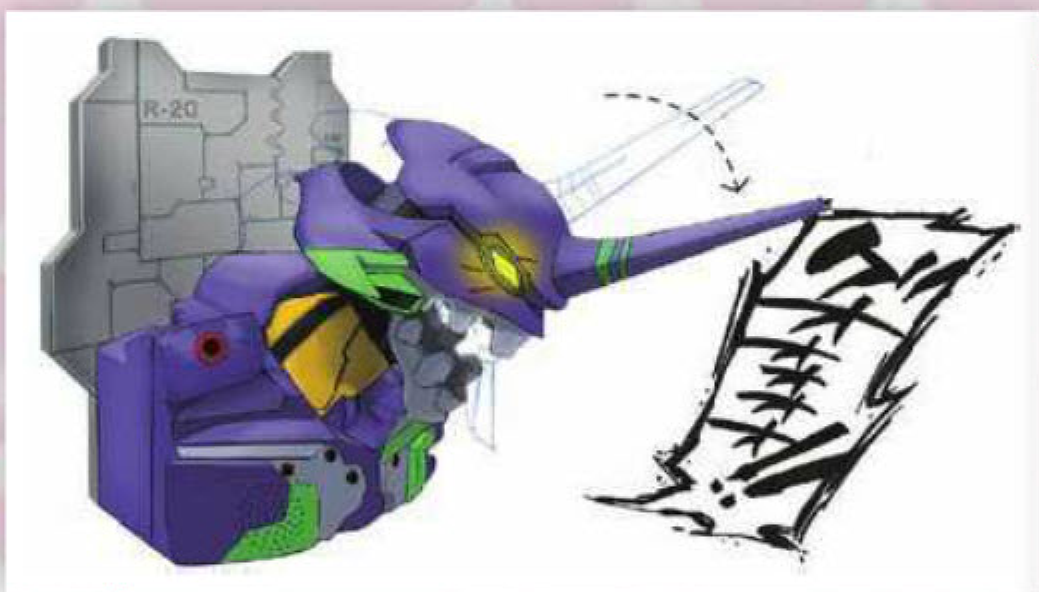


◀风扇转动起来的样子，可以看到黑和橙两种颜色。

准备于今年秋天公开的《新世纪福音战士新剧场版 Q》可以说受到了热切的关注，虽然距离上映还要等一段时间，不过等不及的玩家倒是可以用周边来解解馋，下面来带大家看看本作的两款有趣周边。

第一个是零号机・N2火箭型桌面USB风扇，按照原作中零号机将N2火箭扛到肩上一幕制作，还原度非常高。风扇为USB供电，无论是家里还是办公室都可以用。

第二个是暴走初号机电子闹钟，外形是看上去是普通初号机的半身像，但只要一到闹钟的点，初号机就会开始暴走，边扭动脖子边张开大嘴发出“嗷吼吼吼吼”的闹铃，冲击力满点，相信有了这个周边，再爱睡懒觉的人也不得不醒来了（笑）。

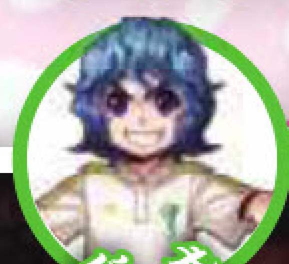


► 全高约28厘米，非常有魄力。





▲闹铃响的时候还会伴随对白和音乐。



纸鸢
提供

电视游戏出现之前的“街机房”







Arcade（街机房、游戏厅）是让你在公共场所玩Video Games（电视游戏）的地方，但在电视游戏诞生之前Arcade就已经存在了，那么当时的街机房里都能玩些啥呢？以下这组1968年拍摄的照片可以给我们答案。

那时的街机房里有弹球机、各种新奇的娱乐设施以及激光枪游戏。当时在这种街机房的雏形里，甚至有专门为算命先生或者吉普赛女郎单独设立的房间，以下图片就是是1968年拍摄自美国堪萨斯州的一个名叫Wonderland的街机房，里面有号称是当时世界上最棒的游戏。











《战国BASARA》首次电视剧化



▲左起为饰演真田幸村的武田航平，饰演伊达政宗的林遣都和饰演织田信长的GACKT。

Capcom于日前决定将旗下知名动作游戏“《战国BASARA》系列”改编为电视剧，该电视剧正式名称为《战国BASARA 月光盛宴》，预定于今年7月12日开播。此前《BASARA》已经向着动画、舞台剧、主题活动等多个领域拓展，由真人出演电视剧还是第一次。由于要还原游戏中的衣装，因此角色的造型多少看起来颇为卡通化，其中织田信长的扮演者是以“妖媚”著称的人气歌手GACKT。

故事

甲斐之虎，武田信玄。他统率着大军，向着京都进发。辅佐他的武将有甲斐幼虎真田幸村，以及真田忍队的队长猿飞佐助。整个天下为之震动，行军顺利得如入无人之境。然而当抵达长筱之地，沙尘飞扬之中，一队人马阻挡在武田军阵前。

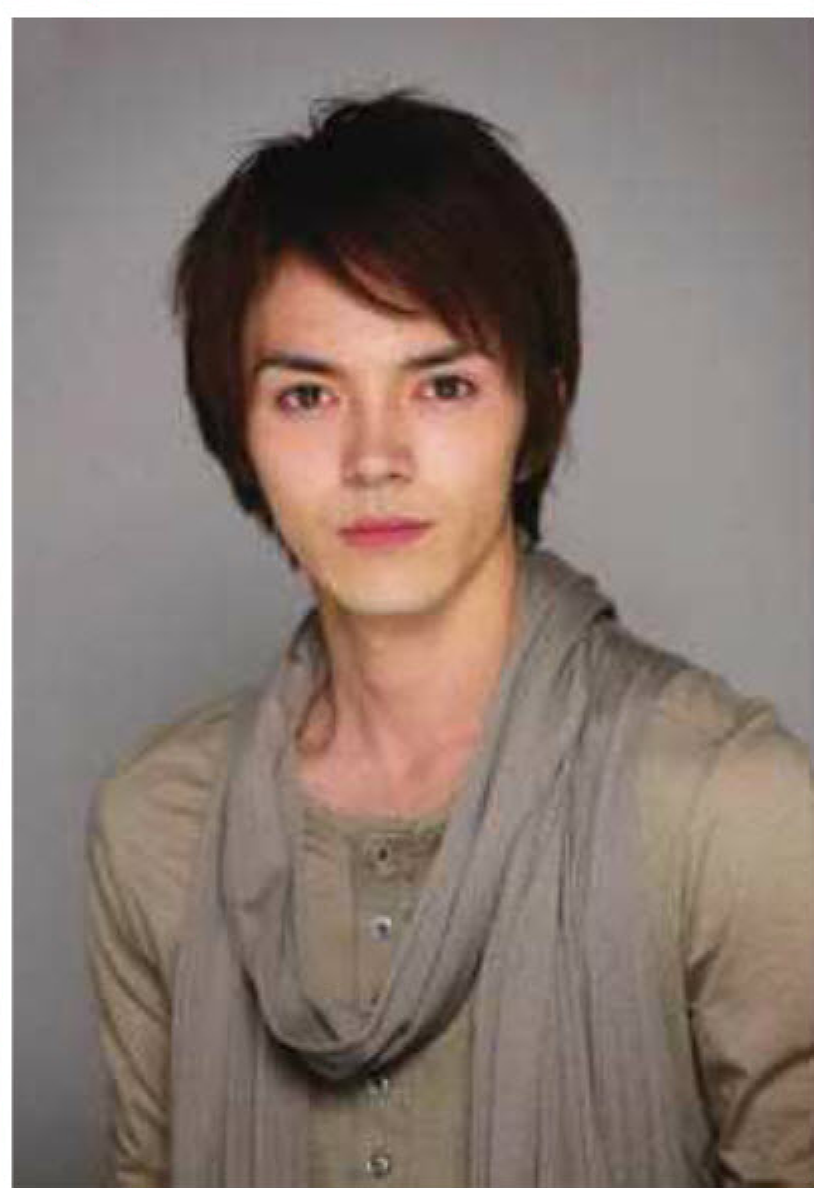
“Are you ready,Guys？”

“OK！让我们放手一搏，逐鹿天下的盛宴开始了！”

这正是奥州笔头伊达政宗率领的部队。眼看飞驰的政宗就要来到信玄眼前，斜刺里，眼中燃着热火的幸村杀出，两个勇冠三军的年轻人缠斗在一处。这次的邂逅令双方成为宿命中的对手，也令武田信玄想起自己最好的敌人上杉谦信。为了让幸村能更好地辅佐武田家的下一任家督，政宗是个不可或缺的重要人物。于是，热血男儿们的故事现将隆重上演。



▲织田信长役：GACKT



▲伊达政宗役：林遣都



▲真田幸村役：武田航平



▲片仓小十郎役：德山秀典。



Capcom活动！《MH》女猎人交流会！



▲成为活动会场的餐厅"Casual Dining Carta"位于名古屋的繁华街伏见，入口处有醒目的主题标识。





▲会场内展示着最新的《MH》周边，让玩家们大饱眼福。

6月10日，在日本名古屋的餐厅"Casual Dining Carta"中，Capcom的《怪物猎人》官方俱乐部举办了一次女性玩家交流聚会活动。这次活动约集结了约40名女性玩家，大家都是预先在网上报名并被抽选到的。

活动开始后，首先将玩家以7～8人分成5个小组。每个小组围在一张餐桌旁，一起游玩《MH3 G》。提升HR等级、收集珍稀素材、挑战强力怪兽……大家都在快乐地进行游戏。途中制作人辻本良三也参与了进来，与玩家们一起进行狩猎。甚至还能看到玩家们向辻本制作人要求握手和签名的场面。







▲▶参加本次活动的女性玩家们。除了名古屋本地玩家以外，还有从静冈、兵库以及东京前来的玩家。





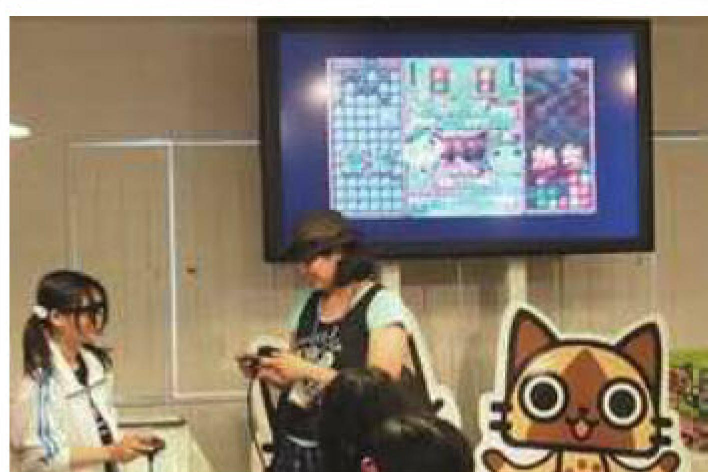


▲辻本制作人正与女性玩家一起狩猎。

约两小时的自由狩猎后，进入了女生聚会不可或缺的下午茶时间。大家品尝着美味的点心和蛋糕，会场沉浸在欢声笑语中。另外在这段时间中，还举行了即将于7月19日发售的PSP游戏《艾鲁猫方块》的小型活动。在铃木美穗制作人讲解了本作的魅力后，Capcom官方队伍与玩家队伍还进行了对战。在经历二连败后，官方队伍派出了王牌辻本良三，与玩家队伍进行最终决战，最终辻本制作人险胜。



▲下午茶时间中美味的点心。





▲虽然是初次游戏，但大家都表现得非常出色，辻本制作人与玩家的最终决战更是战至胶着状态。这场精彩的比赛结束后，会场里响起了盛大的掌声。

茶会后再次进入狩猎环节。这次由于可以进行餐桌间的移动，气氛比前半场更加自由更加欢乐。接下来是附加的小游戏环节。最初进行的是"《MH》知识竞答"，所选问题中有不少高难度的问题，玩家们都在积极进行挑战。之后进行的是"绘图猜谜"，各组的代表者要将成为题目的怪兽在30秒内画下来，然后由组员来看图猜谜。这个游戏的要点就在于如何准确传达出

怪兽的特征。对于同样的题目，大家给出的图画千奇百怪，其中也不乏让辻本制作人叹服的作品。最后的小游戏是拼装手办，玩家们要在限定时间内拼装出艾鲁和小猪的手办。





▲玩家们将答案写在纸上。而题目的难度也在逐渐提高。









◀▲“绘图猜谜”的绘画图案，从特征明确的作品到正体不明的作品应有尽有。





▲虽然限定时间是10分钟，但大部分玩家都无法在限定时间内完成，因此延长到15分钟。最后大多数玩家都完成了任务。

▶会场后方的辻本制作人也在进行挑战，但10分钟后连一半也没有完成。不过最终还是成功地拼装了起来。





在公布了“《MH》知识竞答”的答案后，回答正确的玩家获得了《MH》周边作为奖品。最后大家以一张全家福合影，结束了这次愉快的活动。





▲由辻本制作人亲自颁发奖品给回答正确的玩家。不少玩家表示下次还要参加这样的活动。

阿鲁

游戏美图秀

继PSV版之后，PSP版的《苍翼默示录》最新作也与大家见面了，能在PSP末期玩到此等佳作是不是让您神清气爽呢？那么这次就放上《苍翼默示录》相关美图让您爽上加爽。





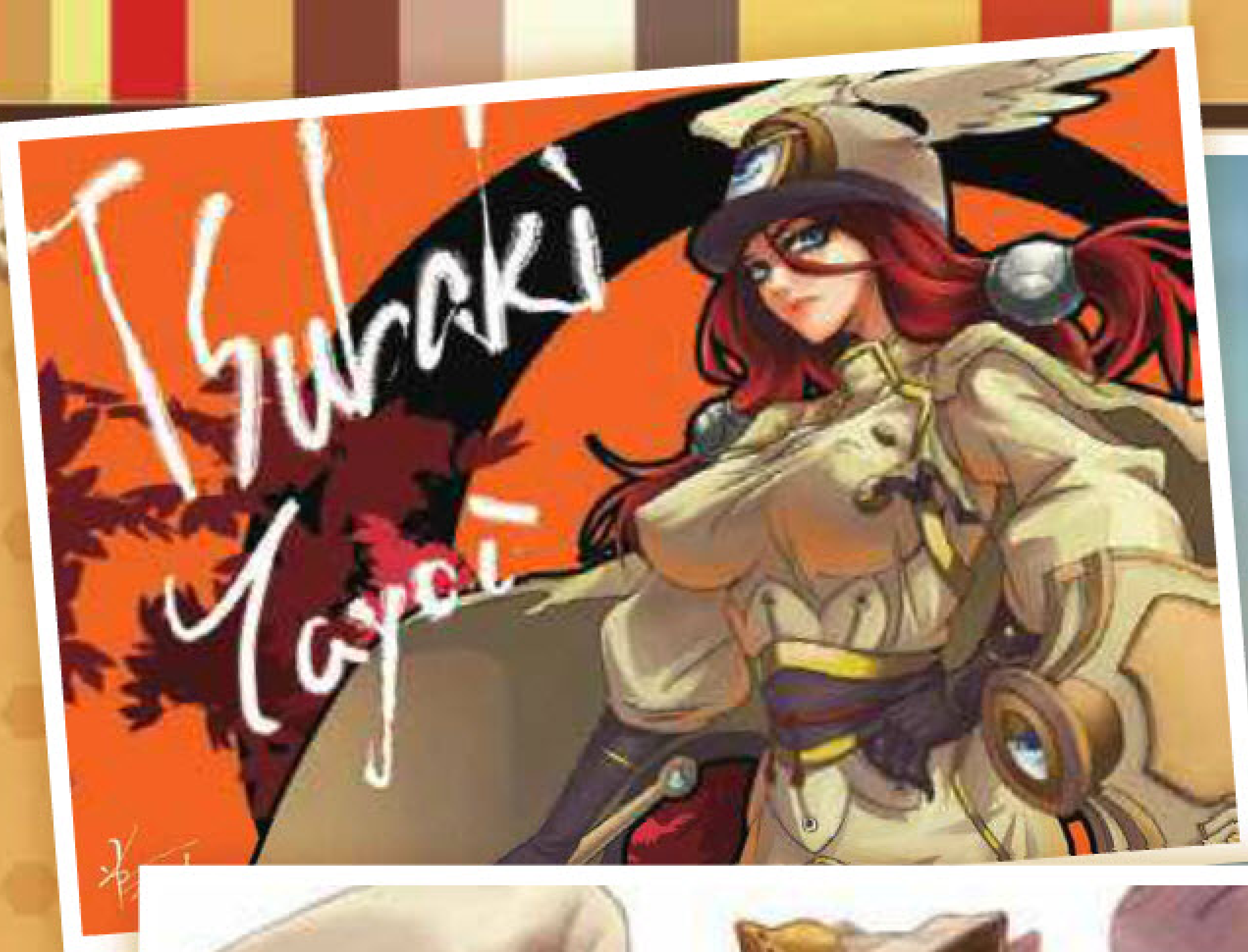
酷洛洛：九重何时才能变成可操作角色呢？

胧月：酷洛洛什么时候才能打《BB》呢？

阿鲁：难道都没有人期待九兵……兽兵卫么？













**酷洛洛：**天上的邦哥槽点太明显了。

**阿鲁：**天上的邦哥指引着你。

**白菜：**阿鲁，你的猫啥时候才能练成型啊？

**阿鲁：**这……









好游戏永远不过时

经典主题乐园

栏目主持：苍穹

本辑主题 兽人

“兽化”是一个很酷的设定，在ACG界中，无论古典题材、还是科幻风格的作品，兽化都能与其恰当地联系在一起。当人类拥有了野兽般的体魄，或是野兽拥有了人类的智慧，会给人类社会带来怎样的影响——这是不少影视作品都会反思的主题。但在游戏界就简单纯粹得多了，如果是玩家操纵的角色，在兽化后就意味着变得“更高、更快、更强”；而敌方BOSS在被击倒后也可能通过兽化做垂死挣扎。《兽王记》就是一个以兽化为核心的老牌系列，下面再带玩家们回顾几款以“兽人”为主角的经典游戏。

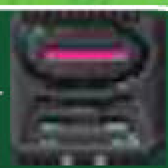
◀《苍翼默示录》里的Makoto被惯称为“松鼠”，兽人其实也可以很萌的。

特别推荐

魂斗罗 铁血兵团

原机种：MD | 模拟器：PicoDriveDS/PicoDrive | 适用机种：NDS/PSP

游戏类型	ACT
游戏年份	1994年



本作是MD上的代表性作品，剧情发生在SFC版《魂斗罗 精神》的5年之后。系列的老牌主角比尔与兰斯并未登场，取而代之的是一个四人小队。这4名成员并非仅仅是外观上的区别，在所用武器上也大相径庭，每名角色都有4种不同的枪械：男性角色Ray Poward是标准的硬汉形象，拥有系列标志性的霰弹枪和跟踪性极强的导弹；Sheena Etranze是系列首次加入的女角色，具有跟踪性的激光枪范围性杀伤力极佳；Brad Fang是经过遗传因子改造后诞生的生化士兵，拥有狼人一般的外形，其武器在蓄满力后的威力足以秒杀BOSS，不过由于蓄力、硬直时间都较长，属于上级向的角色；机器人Browny虽然身材矮小，但受创判定也比其他人小，而且由于它背负着喷射器，也是惟一一个可以做出“二段跳”动作的角色。除了丰富的角色和枪械外，本作在剧情上花费的笔墨之重也是系列中少有的，关卡之间有指挥官讲解任务，特定剧情中还有对话可供选择，令游戏进入不同的分支路线，本作共有4种结局，这也是其耐玩度高的一大原因。游戏的手感极佳、配乐动感，配合着场景中大量的爆炸效果，在那个年代给玩家带来了一场视听盛宴。



▶机器人追逐的关卡带给当时的玩家巨大的震撼。

超人狼战记

原机种：FC | 模拟器：NesDS/NesterJ | 适用机种：NDS/PSP

游戏类型 ACT
游戏年份 1991年



以“人狼”为主题的本作是FC末期发售的横版卷轴式ACT，在国内的知名度不算高，不过游戏还是有一定的特色，在当年的盗版卡带中也经常被命名作“兽王记2”。本作是由Takara发行、Data East负责制作的，主角是传说中“超人狼”一族中仅存的族人Ken，玩家要控制着拥有变身能力的他与生化怪物们展开恶战。主角在游戏中有人类和人狼两种形态，既然以“变身”为噱头，无疑人狼状态要强悍得多，除了攻击更快、威力更强外，攀爬、高跳、后空翻、匍匐前进等动作也都是人狼形态下特有的。人形虽然能力较弱，但蓄力攻击不会消耗体力。吃下红色“W”字型的道具就可以变身成人狼，收集5个怒气球后还能进化成超人狼形态。游戏的流程不算长，虽然动作丰富但角色的跳跃感略显僵硬且打击感欠佳，但丰富的场景和出色的音乐都可谓本作的亮点。

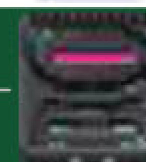


▶接触过本作的玩家一定对这个变身的特写印象深刻。

动物快打

原机种：MD | 模拟器：PicoDriveDS/PicoDrive | 适用机种：NDS/PSP

游戏类型 FTG
游戏年份 1994年



本作是由美国GameTek公司开发的一款格斗游戏，其中的角色都是一些拟人化的动物，因此也可算是“兽人”。初期可选角色有兔、狮、熊、鼠、山狗、狐狸和猎豹，输入特殊密码还可开启隐藏角色鳄鱼和骆驼。系统为标准的6键式，即A、B、C为轻、中、重脚，X、Y、Z为轻、中、重拳。在故事模式的初期玩家只能使用普通的拳脚攻击，随着击倒对手的增加，角色才能逐渐习得各种特殊技。角色的拳脚攻击威力很大，因此每局很快就能决出胜负，系统还会提示是否观看全局的重放，此功能在当时堪称一大亮点。而战后还有详细的数据统计，包括出拳、踢脚、投掷、格挡的次数，攻击的命中率等等。虽然在今天看来角色的动作不够连贯，系统的细节方面也不是很到位，但作为早年的一款特色游戏，还是值得偶尔拿出来回顾一下的。



▶Foxy Roxy明显是雌狐，但在游戏中的音效却异常粗犷。

血腥咆哮2

原机种：PS | 模拟器：– | 适用机种：PSP

游戏类型 FTG
游戏年份 1999年



《Bloody Roar》在国内又被译作“兽化格斗”，初代在1997年那个经典格斗游戏辈出的时代诞生，但其凭借自己独特的“兽化”系统在业界站稳了脚跟。虽然是3D的人物建模与场景，但游戏的实际操作手感更接近于2D的格斗游戏。角色不断发动攻击就能令画面下方的兽化槽增长，积蓄到一定程度可以变身，兽化后的角色招式增加、能使用取消技且体力会有所回复。本作的防御也有轻重之分，在防御成功的瞬间前推摇杆，更能使出防御回避，快速移动到对手的侧面展开还击。初代为了方便玩家，所有角色的基本招式指令是通用的，不过连续技的时机需要自己摸索把握；2代引入了崩防技和超必杀技等；第3作加入了“超兽化”系统；4代更是引入了极其耐玩的“生涯模式”，让笔者这种不擅长FTG的玩家都能乐在其中，期待这个系列能够继续发展下去！



▶能兽化变成『蝙蝠』的女间谍Jenny从2代登场后就是系列的人气角色。

栏目主持：苍穹

火纹大陆

文 JIDE

本辑“火纹大陆”专栏继续为广大读者们带来《觉醒》的人物赏析。从“《火纹》系列”在《封印之剑》一作强化了支援对话系统后，角色间的对话就成了丰富人物形象、补充剧情的重要元素，而其中或欢乐、或感人的小片段也是粉丝们津津乐道的谈资。

《火焰之纹章 觉醒》角色赏析（二）

卡拉姆（カラム）

心宽仁厚、存在感全无的装甲骑士。和身上的硕大铠甲形成巨大反差的就是卡拉姆的存在感（就连游戏封面上他的脸都被挡住了），他甚至可以在别人面前突然消失。并且军中还曾经有过“幽灵”的传闻：在无声无息之下，餐具就被整齐地摆放在餐桌上，而且数量还正好还比总人数多出一份，大家推测那多出的一份就是“幽灵”留给自己的。事实上，那只是卡拉姆好心为大家做的准备，尽管他就在餐桌附近，但是没人注意到他。队中有很多人疑惑他在战斗之后回到军营时就不见了踪影，其实卡拉姆是站在营地中央清点过往的人数……让这位壮汉存在感如此“杯具”的原因还要追溯到他的童年：卡拉姆出身在一个农村家庭，家境并不富裕，加上有五个兄弟，他们经常为玩具或食物而争夺。因为不喜欢这样，卡拉姆和兄弟们大吵了一架，结果兄弟们就对他冷淡、视而不见，久而久之他就被遗忘、真的仿佛看不见了。虽然如此，但卡拉姆并不怀恨自己的兄弟们，即使在长途的行军生活中也常常寄信回家和兄弟们联络感情。此外，即使是在休息场所，卡拉姆的那身铠甲一般是不会脱下的，他十分喜欢这件装备，尽管尺寸有些大。因为在他刚刚加入自警团时十分胆怯、经常会拖后腿，有时自己会被同伴遗忘，沮丧而又倍感寂寞的他有了逃出团体、回到故乡的想法。就在这时，卡拉姆的家人将这件他们省吃俭用才得到的铠甲送到了他的手上，受到鼓舞的他就继续留在军中了。由此看来卡拉姆并不是一个记旧仇的人，在军队中他往往扮演一个保护他人、默默奉献、不计回报的角色。用他自己的话来说就是“我是大家的盾。”但有多少人想过，谁去保护这块盾牌呢？



诺诺（ノノ）

活过千年却淘气依然的治愈系小甜心，本作的龙人族萝莉，喜欢温柔体贴的人，各种治愈对话使她的人气直逼萨利娅。因为龙人族是非常少有的种族，所以诺诺从小就被拐走、并一直倒卖于各国间，她的梦想则是能回到自己出生地去。到了库洛姆军中，诺诺就一直找人陪她玩，

似乎把以前痛苦的事情都忘了。不过这位小姐喜欢变成龙之后和别人玩，经常把其他小孩吓跑，从剧情来看，变身后的诺诺比游戏中表现出来的大得多，在和维欧鲁的龙追人游戏中，甚至有几次差点把对方咬死。每当别人失落的时候，她总会为他人鼓励，并说出“没关系，有诺诺陪着你嘛！”这句话来。诺诺空闲时还喜欢收集各种各样的石头，并会用那些石头来捕蛇，不过有些粗心的她有时会把自己的龙石给扔出去。其实，她一直很想回到自己父母的身边去，但萨利娅帮她占卜之后发现诺诺的双亲其实早就不在这个世界上了。不擅长撒谎的萨利娅眼看就要瞒不下去时，诺诺却话峰一转：“哦！诺诺明白了，诺诺的爸爸妈妈在一个连萨利娅都不知道名字的国家！”其实诺诺当时已经明白了自己父母已故的事情，她那么说是为了不让萨利娅为难，等对方离开后，她才躲在角落里擦着眼泪……

芝琪（チキ）

久远之龙，从初代至今依然活跃的原祖角色。当时任天堂在公布游戏封面时，笔者发现这个角色的存在就立刻泪流满面了，更有人表示：苦等了14年，我终于可以娶到芝琪了！（你们看着我干吗？）芝琪做为后期加入的角色，能力也算不错，她在剧情中作为“神龙巫女”被瓦鲁姆大陆上的人们所崇敬着。但是她似乎并不认为自己是个很“特别”的人，经常会跑到其他的村子里买些东西来吃。有时侯她会在睡梦中说出一些以前的话来，女性军师正好利用这一点来询问芝琪对马尔斯的感情。另一方面，她的年龄也超过了3000岁（汗，千万别在她面前提这事），初代登场时她的年龄就已经超过900岁，而从她本人口中得知，与马尔斯并肩作战已经是2000多年前的事情了，但是这位“活化石”小姐早上依然像个小孩般地喜欢赖床……

安娜（アンナ）

系列全勤的商人，感谢制作者终于解释了为什么这位红发女性可以在系列所有的作品中都有登场：安娜拥有许多和自己长得一模一样的姐妹，但总数连她自己都不清楚，更可怕的是，这些女孩们无一例外名字都叫“安娜”，并且爱好都是做买卖。（确定不是《PM》世界中某人的乱入么？）本作主线剧情几乎没有对她的描写，支援对话也只有与芝琪和军师而已。不过就从这些少得可怜的对话中不难发现，安娜是一个喜欢金钱的人，并且认为这个世界上没有金钱买不到的东西（好现实）。靠近芝琪也是为了利用她的身分来大赚一笔，但是事情败露后，她如果不答应将得到的钱全部还回去，且不把以后所有的相关活动设为免费的话，就会被芝琪吃掉（巫女大人果然不是吃素的）。



隆库（ロンクー）

实力拔群、拥有痛苦回忆的恐女症患者。这位帅气十足的剑士的战斗技术得到了巴吉里奥的认可，不过隆库并没有就此自满，他仍然朝着更高的目标训练着自己。隆库深知自己与菲利亚西王的差距，经常一个人训练着自己的剑技——用剑去劈一只装满了水的瓶子，挥剑之后不能使瓶里的水流出来，然后用手去触碰瓶体后，瓶子才会分裂开来。至于隆库患上恐女症的原因，这还得从他儿时说起：隆库当时是一个出生在贫民街的少年，在偶然的机会下遇到了一位平凡的少女名叫“凯莉”，两人相处得很好。在一个夏天的早晨，两人约好一起到村外去玩，结果却遭到了恶贼的袭击，凯莉为了保护隆库不幸死在了贼人的手中。女孩的悲惨的样子深深烙在隆库的脑海里，他认为是自己才造成了女孩的死。从此，隆库每每遇到女性，都会有一种“会使她遭到不幸”的想法而刻意回避，久而久之，他只要遇到女性就会不自然地紧张起来。那场事件给他带来的不仅仅只有悔恨，隆库经常会在晚上做恶梦，梦见被杀死的少女的双亲哭喊着咒骂自己，这个梦经常使他在半夜惊醒。隆库也十分想治好自己的这些毛病，但听到萨利娅需要消除这段记忆才能使自己“痊愈”后，隆库果断要求停止仪式的进行。他说虽然那些回忆是艰辛、可怕、痛苦的，但是就是因为有了那些回忆才造就了现在的自己，就是因为那些回忆才不断推动着他继续前进。可喜的是，龙骑士塞露玖曾经拜访过那个村庄，并见过凯莉的双亲，女孩的父母坦然表示事情发生后确实相当憎恨隆库，但是过了段时间翻看女儿的日记后发现，自己的女儿在那些日子里过得十分幸福，也十分期待那天的约会……他们想向隆库道歉，但是那个少年早就离开那个村子了。释怀的隆库淡淡一笑，相信是他久经压抑的灵魂终于被释放的缘故吧。尽管他的那些恶梦没有立刻停止，但是在贝露贝特泡制的清茶帮助下，渐渐地开始恢复了。



未完待续

宅回首

OTAKU

栏目主持：阿鲁

前段时间和母亲视频聊天的时候，老爸突然跳出来叫我祝他父亲节快乐（老爸是属于比较爱开玩笑的那种类型），结果被我各种吐槽。好玩之余突发奇想，动漫界应该也有不少好玩的老爸吧，于是就有了这次的主题。

动漫界的父亲们

实力派

不管是在现实中还是在二次元，富二代、官二代的现象都是存在的，在现实世界中投胎时努力一把，今后就可以轻松一辈子。不过在二次元世界中，有实力的老爸一般不单指有钱，他们大多掌握着很大的权力或者本身拥有令人惊讶的能力。说到这里，我首先就想到了《新世纪福音战士》里那个用手撑住下巴、永远都说着一些让人感觉很有深度的话的碇源渡。作为NERV的司令，他有着至高的权力；作为Seele的一员，他有着自己的计划，为了达成目的，他不惜利用一切能够利用的东西，其中包括自己的儿子。但就是这样一个看似自私的人，实际上却有着非常强的能力，他可以说是对抗使徒的核心人物，担任着每一场战斗的总指挥，并且能在紧要关头做出最正确的判断。有可能某些做法不近人情、甚至可以说到达了残酷的境界，但是仔细想想你会发现只有这样做才能让损失降到最低，只有抛开了一切感情从大局出发才能做出这样的判断。

接着再来说说《海贼王》这部作品，这部连载了10多年的漫画给我们带来了无数的回忆，一场场经典的战役、一段段感人的故事至今都历历在目。《海贼王》中的主角就是路飞了，这个吞下了橡胶果实的乐天派少年从小就立志要成为海贼王，旅行途中也凭着自己独有的魅力召集了一群可靠的同伴。不过就是这样一个靠着自己的实力闯天下的少年，



▶碇源渡的经典姿势。



▲年轻时期的罗杰，是不是和路飞很像啊？

其实却是一个权二代，他的父亲是继承了“D”字、为了推翻世界政府而活跃的革命军首领——蒙奇·D·龙。由于其倡导的革命思想足以颠覆世界政府，因此被政府认定为世界最凶恶的罪犯。虽然路飞本人和龙几乎没有接触，不过有这么一个超级后台，今后或多或少都会得到各种好处吧。另一个了不起的人物是路飞的哥哥——火拳艾斯，白胡子手下第二队队长。虽说本人和路飞并没有血缘关系，但在一起成长中成为了路飞最尊敬的人。艾斯由路飞的爷爷卡普所照顾，而当年拜托卡普照顾还未出世的艾斯的人，就是那个被公开处刑前说出“想要我的财宝吗？想要的话可以全部给你，去找吧！我把所有财宝都放在那里。”这句话的男人，海贼王罗杰。

当然实力派父亲还有很多，《棋魂》中塔矢亮棋艺高超的父亲、《龙珠》中的孙悟空和贝吉塔、《网球王子》中龙马的父亲越前南次郎等等。可以说正因为有了如此优秀的父亲，传承了其基因的下一辈才能创造出各种令人惊讶的成就和奇迹，财富、权力都是其次，传承的优良血统才是这群主角们一生受用的宝藏。

搞笑派

动漫界喜欢搞笑、耍宝的父亲角色那可就太多了。小时候看的《阿拉蕾》，超级机器人阿拉蕾的创造者则卷千兵卫就是个不折不扣的搞笑角色，除了阿拉蕾外，这个好色博士还制造出了许多不可思议的东西，可以说是个名副其实的天才发明家，不过一遇到美貌的山吹老师，立即就变成智商为0的傻瓜了。

看过《濑户的新娘》的观众相信都对濑户灿的那个黑道老爸印象颇深吧，身为濑户内鱼类联合濑户组组长，濑户豪三郎是典型的黑道老大形象，不过由于过度溺爱女儿，经常上演为讨好女儿耍宝以及为了干掉永澄（灿的结婚对象）而耍狠的戏码，不过看似强悍的豪三郎实际上是个妻管严。灿的青梅竹马兼对手江户前留奈的父亲也是个女儿控，为了确保女儿的安危甚至到了跟踪狂的地步，并且这个男人如同终结者般强悍，不管做什么都一脸严肃，就像自己做的都是些天经地义的事，自然也少不了被女儿狂殴的场面。

《幸运星》里的泉总次郎可以说是令宅男羡慕的父亲，不但娶了彼方这样一位善解人意的妻子，更是培育出了此方这样一个彻头彻尾的宅女。其实总次郎对女儿的养育方针很简单，那就是从小对其灌注ACG相关知识，更是在此方很小的时候就带她参加各种动漫展会。除了熟知各种ACG知识，总次郎也是一名摄影爱好者，不过却用自己引以为傲的摄影设备去拍高中女生，结果被认为是可疑人物带走。当小镜和小司两姐妹来家里做客时，总次郎还泪流满面地感叹道：“人生中能够同时与三个女高中生（小镜、小司和此方）一起吃饭真是太幸福了！”没错，这就是宅男，即便是已经成家立业、生儿育女，依旧是这么单纯这么可爱。

当然以上说的都是搞笑动漫里的角色，其实在比较正统的动漫中也有不少喜欢搞怪的父亲。《名侦探柯南》作为一部推理类作品在国内有着很高的知名度，其中的毛利小五郎那吊儿郎当的形象可以说深入人心，每次都能给观众带来欢乐。《Bleach》也是目前人气较高的热血动漫作品，性格还算不错的主角黑崎一护却有个没心没肺的老爸，一心老爹非常关心家人，虽然经常耍宝以及和一护互殴，实际上那是他用来增进父子感情的不怎么有效的手段而已。当然黑崎一心也是个彻底的实力派，曾经也是队长级别的死神，可以说一护能有如今的成就，和他老爸的强大的实力是分不开的。



▲黑道还卖萌什么的最讨厌了！

其实本人是那种比较随性的人，除了五·一、十·一这种大节日外，其他什么端午节、中秋节之类的具体在哪一天我都完全不会去注意，就更别提什么父亲节母亲节了。在我看来，很多节日就人们为了纪念、甚至是弥补一些事而塑造出来的，只要有心，其实每天都是节日。

栏目主持 乌冬 文 koflover

游戏边缘地

《游戏边缘地》栏目从开设至今已经做了20多辑了，在这个栏目中我们向大家介绍了NDS平台各种各样的应用软件游戏，当然其中也有少部分是PSP游戏。这些应用软件游戏虽然算不上好玩，甚至有些已经脱离了“游戏”的范畴，但它们却能开拓玩家的眼界，甚至从中学到一些宝贵的专业知识。

劳伦·卢克的超级名模化妆技巧
Supermodel Makeover by Lauren Luke



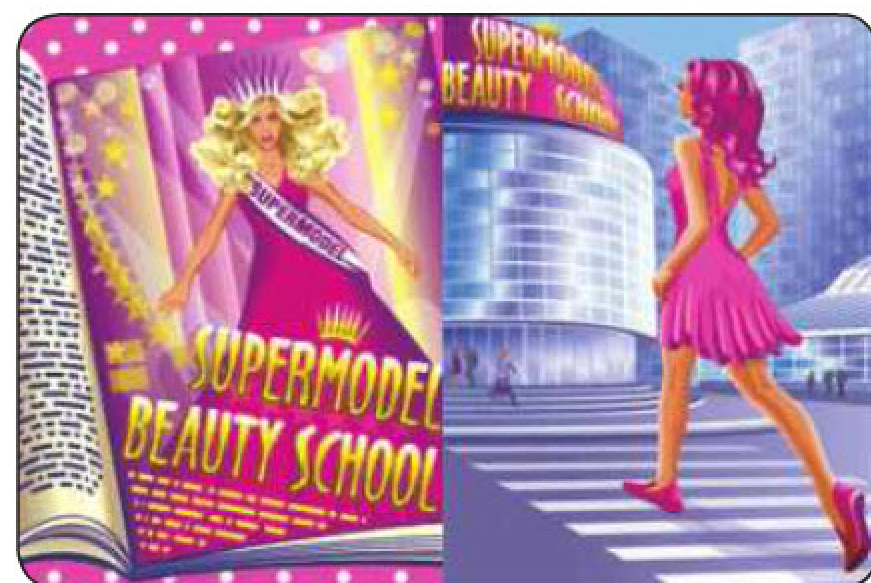
软件介绍



对于各位男同胞来说，可能鲜有人会对化妆感兴趣，但对于女性来说，化妆却是生活中必不可少的一部分，尤其是进入职场女性，由于日常工作交流的需要，更是要通过化妆来展现出自己的外在美。尽管爱美之心人皆有之，但真正懂得化妆技巧的女性比例却不太多，许多女性因为使用了错误的化妆品或化妆方式，不但损害皮肤，效果也适得其反。所以，这款教女性如何化妆的《劳伦·卢克的超级名模化妆技巧》也就应运而生，各位男读者朋友可以把这款游戏推荐给自己的母亲和女朋友哦！

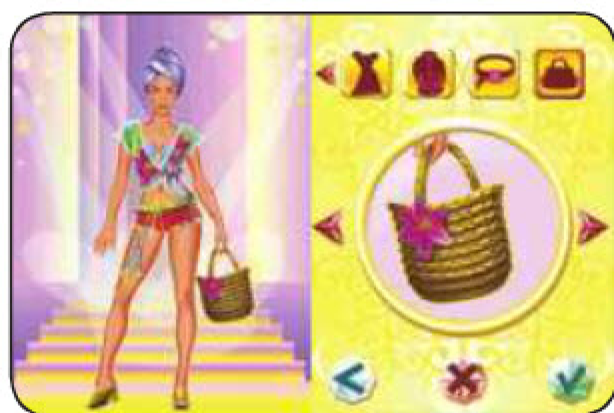
美容大师

NDS平台针对女性推出的游戏并不在少数，除了那些玩法简单、画风可爱的女性向游戏以外，应用软件游戏也有相当一部分是专门为女性准备的，这款《劳伦·卢克的超级名模化妆技巧》便是其中之一。化妆技巧本身可能不是特别高深，但需要实际动手操作才能掌握，仅仅靠看书或看电视节目可能还是不够的。再加上条件所限，一般也不大可能找到其他人来充当自己的化妆练习对象，而且化妆材料和器具也未必齐全。所以，通过游戏的方式来练习化妆可能是最好的办法了，即便化妆失败也不会带来什么困扰。



游戏中一共有6个模式，不过一开始只有竞赛模式（Contest Mode）和最高积分（High Scores）这两个是已开启的，其他4个模式都需要在游戏中解锁。玩家进入游戏后，首先要在竞赛模式中完成三项化妆的测试，下面我们就来介绍下这三部分的内容吧。

服装搭配（Clothes）



在第一项服装搭配的测试中，游戏要求玩家为模特设计一套沙滩风格（Beach Style）的服装。所谓沙滩风格，就要求尽量阳光清凉、性感大方，在选择服装时就要考虑短袖短裤以及拖鞋，像那些正装或礼服就不大适合出现在这样的场合了。供玩家搭配的服装一共有8项，从左到右依次是内衣、鞋子、裤子（裙子）、衬衫、连衣裙、大衣、皮带和挎包，玩家点击屏幕上方的的服装类别后，再选择自己需要的服装就可以了。

面部化妆（Make-up）

第二项是面部化妆的测试，依然要求是沙滩风格。沙滩风格的化妆不要太浓，但要求拥有比较好的面部光泽，以金色或铜色为佳。由于面部化妆的门道比较多，所以在测试之前游戏给出了一个参考的化妆方案，玩家可以参考这个来为模特进行面部



化妆。面部化妆时一共分为眼影、眼圈、眉毛、睫毛、脸颊和嘴唇这5个部位，选好部位后再选对应的颜色去上色就行了。

饰品搭配（Accessories）

第三项饰品搭配要求玩家为模特配备首饰、眼镜等饰品，依旧是沙滩风格。沙滩风格适合佩戴太阳镜，而项链和耳坠也应选择简单大方的风格，发型也应以自然为主。饰品搭配时从左到右依次是美瞳、项链、发型、耳坠、眼镜和帽子这6项，与服装搭配的操作方式一样，先选好项目后再选择相应的饰品就可以了。



当玩家完成全部三项测试后，游戏中的评委会进行打分，每项满分为10分，共计30分。由于笔者对化妆实在不在行，在服装搭配和饰品搭配两项的得分还可以，但面部化妆这项就不及格了。有兴趣的玩家可以在游戏中继续摸索，除了一开始的沙滩风格外，还可以学到各种不同场合风格的化妆技巧。

化妆女王

经常关注应用软件游戏的玩家可能会发现，许多应用软件游戏都会在游戏标题中冠以人名，或者是某些专业机构的名称，这样做的目的当然是为了宣传这款游戏的专业性和权威性，比如之前介绍过一款名叫《拉塞尔·格兰特的占星学》就是以当今最著名的占星学家拉塞尔·格兰特来作为封面人物并命名。本次介绍的这款游戏也是如此，劳伦·卢克这个名字可能很多人都没有听说过，但在国外她却是不折不扣的“化妆女王”。她的化妆视频在全英国Youtube的受欢迎排行榜中名列第二，BBC和《卫报》曾为她做过专访，以劳伦·卢克为品牌命名的化妆品也相当畅销。

这位“化妆女王”劳伦·卢克并不算是一位专业的美容师和名模，相反她只是一位相貌平平的普通英国女性，而且身材也比较胖，在形象上并没有先天优势。但正因为如此，没有出众相貌的劳伦·卢克反倒更受到广大女性的欢迎，因为她的形象和化妆技巧平易近人，更容易被大众模仿和学习；相反，一般人不可能有模特那么姣好的身材和细致的毛孔，想要达到模特那种完美无瑕的化妆效果是几乎不可能的。劳伦·卢克的成功在化妆界是一个神话，使得整个化妆行业开始明白“曲高和寡”的道理，重新审视自己的销售方式。



掌门人

高考完了，中考也考完了，暑假差不多也该来了，各位学生党们无忧无虑的假期于是又要来了。说来尽管3DS和PSV都推出很长时间了，但在游戏上掌机依旧还处于换代阶段，如果还没有能力入手新掌机，那么陪伴大家多年的NDS和PSP也有一大票游戏可以玩。比起生活中各种支出，买游戏机和游戏的钱的确不算什么，就算大家现在买不起，也都是暂时的。总之呢，作为掌机玩家，就让我们在这个炎热的暑假，尽情地挥洒放纵下对游戏的爱吧！



吐槽风气

我们班从某些角度来讲风气不太好啊，听着从教室里传来的“禽兽放开那个女孩！让我先来！”“皇上你还记得当年大明湖底的那谁吗？”“我是你失散多年的爹啊！”我就想吐槽啊，看来在这班里我是不会无聊的了……

沈阳 A星

胧月： 吐槽的风气是得整，一般越整越差就是了。

阿鲁： 大明湖底？夏雨荷你怎么跑到湖底去了……

马修： 嗯？看来我小学时孩子们模仿电视里的台词，貌似很多都属于吐槽范围。

苍穹： 其实闲暇时吐吐槽挺好的，既能缓解压力又能活跃气氛。小编们在工作之余也是常常吐槽的，相信看过光盘花絮的同学都懂。

纸鸢： 以前我自认为口齿还算伶俐，但在妙语连珠的苍老师面前总是自觉吐槽能力为零。

下次一起给

有次晚上放学去买《掌机王SP》，结果忘了带钱，跟老板说了后，老板居然说：“书你拿着，下次一起给吧！”着实让我感动了一把。

常州 姚昕

阿鲁： 我高中时期也遇到过这种老板，于是跟老板成了很好的朋友，后来老板却得了绝症，一想到这里我就……

白菜： 鲁叔你这段子太戏剧化了吧。

胧月： 跟我关系好的老板也有，只是他们一般都琢磨着怎么把一张D5盗版碟卖出15块，一个组装手柄卖出160，相当齿冷。

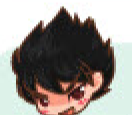
马修： 早上买包子的小店倒是在我忘带钱的时候让我第二天时一起把包子钱给上……

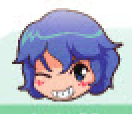
只言片语 作为续作的《口袋妖怪 黑2·白2》，总是能让人产生无限的想象。（茂名 风雷）

掌门话题 对3DS LL的看法


LIKY 上屏尺寸快赶上PSV了，竟然还用那么低的分辨率，可以想象满屏的马赛克景象。


胧月 可以认为该型号针对的是较高年龄层的消费者，买了第一版机型的玩家也不必埋怨，毕竟屏幕虽大分辨率不变是双刃剑。况且这必定不是最后一个版本，加右滑杆的再改良机型迟早会有。


苍穹 说说对3DS LL的几个细节变更的感受：3D景深调节滑钮边的指示灯取消其实无伤大雅，原本那个灯就比较鸡肋；下屏的Start、Select和Home明显换成了按键式，原先这三个按钮的压感极差，这一举动看来是听取了玩家的反馈；机身边缘进一步圆滑化也是一大改进，有用3DS玩动作游戏的玩家相信都有同样的感受，棱角分明的机身在长时间游玩后会给手部带来一定的痛楚，新机型更符合人体工学设计。至于画面扩大后的具体素质、是否仍有压屏现象等就要等拿到实机才能测试了。


纸鸢 刚听说只是屏幕变大的时候心里有点失望，不过看到图片之后发觉造型很合我意，首发配色也比较有爱，其中红色和白色都很喜欢，很有兴趣购入。


乌冬 比起可以看更大的屏幕，本人更倾向于小巧的机身方便携带，毕竟掌机讲的就是便携，如果为了视觉效果而牺牲了便携性，那还不如去玩家用机。


半夏 3DS LL太大了，书包常年被各种杂物占据，处于爆满状态，估计实在装不下它了，什么时候能出更轻的新机型我倒是会考虑一下。


酷洛洛 看起来像Wii U的手柄，而且还不带右滑杆，坑爹死了。


阿鲁 对3DS LL没什么太大的感触，而且本人是一个比较喜欢躺在床上玩掌机的人，机器太大对于我来说各种不方便，比如翻身时会压到机器、玩久了手累等等。不过新机型不带右摇杆以及充电器额外购买实在是令人匪夷所思，我等愚钝之人果然猜不透大神们的想法啊。


马修 任天堂在主机外型上做了两次比较极端的尝试的：微型化的GBM和大尺寸化的NDSi LL，后者的成绩显然更让任天堂更满意，而且也的确实现了和NDSi周销量差不多的平行销售，所以3DS LL能出来也并不奇怪，只是没想到能来这么快。玩了两年NDSi LL，对3DS LL的屏幕完全不担心，但没加右滑杆有点出乎意料，不过对我这种从初代PS玩到现在的PS3都极少用右摇杆的人倒也没啥影响；日版机不带电源也挺意外，不过从NDSi和NDSi LL以及3DS的日本销量来说，应该也不算问题，国内影响就更小了——对于个子高手大又是背包党的本人，这个机器还是蛮合适的。

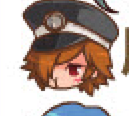

白菜 （埋头赶《P4G》攻略中乱入）嗯？3DS LL？是神马？。

借钱

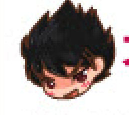
我的iDSL被偷了，心里便起了买台PSV的心思，但我发现还差几百元钱，于是便向班长借。没想到班长不仅把自己的钱借了我，还从班费里拿出一部分借给我，到最后我竟然还能多出钱来买卡带，而且班长告诉我寒假前把班费补上就行了。班长真是好人啊，真希望他一辈子都是好人（我没有其他意思哦）。

庐江 CJの小孩


半夏：多么伟大感人的男生的友谊啊！


胧月：班长都为你挪用公款了，你竟然诅咒他当一辈子好人？


马修：要是没有括号里的特别提示，我还真没想到有其他意思……


苍穹：作为初中、高中管班费，大学管舍费的表示：借用公款要不得的，无论是何种出发点。

只言片语 祝《掌机王SP》越办越好，小编工资快快涨，我的VITA快快来。（玉林 车扬帆）

买两个！



老爸给我买PSP的时候用电话联系在家的我："原来PSP这么便宜啊！买两个好了！"我当时特别激动，不过想了一下老爸的性格，我问了一句："什么牌子的？"答曰："清XX光啊。"

邵阳 X

马修：听你老爸的话，他应该还没买下，还好还好……

半夏：山寨是最强大的存在，那天酷洛洛买了个"iPhone 4S"送了两块替换电池，可高兴了（假的）。

苍穹：半夏这算是双关么？替换电池是假的？还是酷洛洛的高兴是假的？

酷洛洛：毕竟是送的么……也不至于可高兴了。

存钱还是早餐？

为了存钱买PSP-3000，连早餐钱都没用，拿来存了，我现在都快饿坏了，不知道是继续存钱好，还是拿来买早餐好。

肇庆 阿飞斯达克

酷洛洛：玩游戏虽好，但身体更重要呀，要是不小心熬出个胃病，痛苦的可就是自己了。

纸鸢：我支持买早餐，好的身体才是一切事情的前提和基础。

马修：别用饿肚子的方法攒钱……可以把每餐的奢华指数略降一些，但不要造成营养缺失。好吧，我其实是从来没成功攒钱过的理论家。

繁星

因为大学上课无聊，所以我经常带着小N和小P去听课，一室友见我有两台机子就把我的小N借走了，不借不要紧，一借就搞得我两星期都没摸到我的小N了。当我费劲千辛万苦总算拿回来时，发现下屏多了几道深深的划痕不说，上屏还多了许多大大小小繁星般的唾沫印子……好吧，我以后再也不把小P和小N同时带到学校了。

上海 郑一帆

阿鲁：唾沫印子？难道你的小N里面装了《逆转裁判》了？

胧月：室友？那寝室也不能放两台！

马修：吸取教训吧，不是谁都拿咱们的掌机当宝贝珍惜的。

变身表演

原来觉得《魔法少女小圆》面相太残一直没看，但在众妹子的推荐下还是忍不住一夜看完了全集，第二天甚至去班上表演变身，要是抽奖能抽手办就好了。

乌鲁木齐 贺若愚

白菜：我特意重新看了看这位读者的资料，他确实是位男孩子。

苍穹：挺好的，当年咋没有人在班上演《美少女战士》的变身？

阿鲁：穹妹你不能这样……

马修：能看出来苍穹话里邪恶的，算不算是资深ACG饭？

只言片语 最期待的：破解完的3DS。（玉林 蜡笔小新）

玩家画廊扩大版 • 碧奇公主



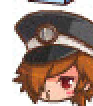
马修：这是房宽京朋友一年前所绘的画，今天找出来给大家共享下。用流行的话说，马大叔拯救碧奇公主也算是大龄Diao丝成功追上年轻白富美的榜样了。

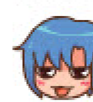
帮选一个

想买的手办太多了，如《深爱》、初音什么的，可是买了手办就买不了主机周边了，钱包伤不起啊，小编帮我选一个吧。

广州 影


阿鲁：槽点太多了，不知道往哪下手好。


胧月：主机周边如果是记忆棒、保护套一类，廉价又实用，建议优先买；如果是那些限定版的坑爹耳机，虽然我不会阻止你，但质量的确很差。


马修：对的，除了贴膜和包，别的都可以暂缓下。

乌冬：相信只要不是耳机音箱类的周边，大部分的价格还到不了和手办看齐的程度吧。


白菜：这也太难了，我给你一个简单的方法：拿一枚硬币抛一下，落地后正面买手办，反面买主机周边。


阿鲁：要是硬币立着怎么办？

马修：那就什么也不买呗……

调查之你那购买《掌机王SP》是否紧张？几号左右到货？

不紧张，几号到没留意，反正在贴吧看到书讯上的日期后，最晚一周左右就能到。

贵阳 孤狼

在肇庆牌坊对面购买，买书哪有什么好紧张的。不过那个老板拿书比较慢，所以好几辑我没买到，至于几号到货也不肯定。

肇庆 阿飞斯达克

不紧张，二十多号到货。

大庆 竹棘

不紧张，不过具体时间不固定。

庐江 卢辰

紧张，一般在每月的10号、25号左右到货。

上海 顾春军

我那边到的比较慢，一般是8~10、26~30日才买到。

广州 杨洪

货源充足，一般在8、9号和18、19号到。

茂名 严百钧

不紧张，但有时明明出了，老板娘死硬说没有，结果跳了一辑。

汕头 兔斯鸭

紧张，不是每次让老板娘留都会买不到……几号到不知道，学习忙，周末直接买。

南京 先

不紧张，一般网站公布发售日后，第二天就有。

桂林 艾斯

183辑调查之对于《灵魂献祭》这类游戏是否能够接受？

可以，因为这个游戏表面虽然很变态，但我认为它所表现出来的是人的欲望与贪婪的本性。

昆明 李博南

非常不能够，也许欧美玩家能接受。但刚看到视频，还是觉得值的。

北京 海豚

虽然血腥了一点，恶心了一点，猎奇了一点……但还是接受不了……

梅州 雷元哥

PSV上的作品我一直很期待，都是我没接触过的。虽然没有买PSV，但我相信《灵魂献祭》这种作品一定会大卖，好东西总是有人欣赏的。

天津 右肩蝶

不能，太黑暗了。

东莞 Magic

可能很多人不能接受这种画面，不过我没所谓，牺牲系统看上起像炼金术，不知道到时游戏在联机时如何表现这个系统的特性，希望不要成为鸡肋。

肇庆 我是穷人

看伊藤润二漫画，用出《真人快打9》全部终结技的表示：《灵魂献祭》太轻口了。

北京 LACUS

勉强可以，但是为啥脊椎骨要从嘴里拔出来呢？好恶心啊……

桂林 YY

完全合我的口味啊，必入！

太原 微微

平心而论，很难接受，但还是希望《灵魂献祭》能大卖。也为索尼的举动叫好：离了你Capcom、离了《怪物猎人》，PSV就玩不转了么？

上海 BlackRubi

只言片语 期待的？已经不想说那坑爹的PSV版《MH》了。（郑州 佘如涛）

玩家画廊



桂林 银翼

马修：1元硬币的背面，小学时我也这么玩过呢，把纸放在硬币上用铅笔涂……



天津-最初の声

马修：从这两周PSV销量的上升趋势看，缺游戏果然是PSV当前疲软的主要原因。也希望《啪嗒嘭》能在PSV继承下来。



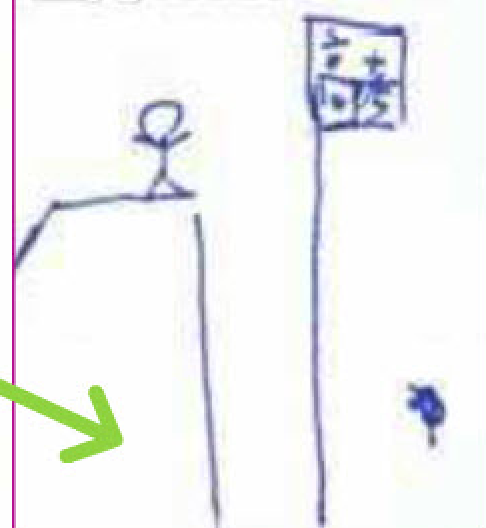
太原 郭威

马修：超有活力的马里奥大叔啊，在3DS上又要开始全新的冒险了。



沈阳 X

马修：很细致的铅笔画，尤其是——头发挡住眉毛这样的细节。



上海 Kiddo

马修：类似于马里奥摘旗子的高考冲关画，蛮有创意的。

你一言 我一语



巴萨皇马，恩怨百年却惺惺相惜，作为两队的球迷，都应该为有这么一个对手而庆幸。

徐州 小海

纸鸢：小海同学，一切尽在不言中……下赛季继续看两队的战斗。

好想买3DS啊。

南宁 卢尚拓

马修：买了没有呢？还没买的话，下个月3DS LL出来后还可以多个选择。

期待小编们胖的越胖，瘦的越瘦，胖的向皮球发展，瘦的向麻杆发展——我恶毒吧。

天津 无·聊

马修：是够恶毒……不过小编要是不注意，可能真的会这样啊。

单位考试，考过的待遇会增加，目前成绩不错，松了口气……嘿嘿。

石家庄 Lininer

马修：听起来不错啊，但是考试之前会不会很紧张？

PSV什么时候能发布彩色的……

丹东 Snake

马修：白色PSV已经公布了，彩色的应该也快了。

3月25日，在下以半吊子不如的日语总算将《魔法工厂4》官方博客的23日情报翻译完了，虽然翻译得漏洞百出，但这是我第一次翻译，还是很有成就感的。

潮安 猎人

马修：很正常的，第一次难免有这样那样的不足，但最大的意义在于，你走出了这第一步。

3DS目前支持最大容量的SD卡是多少G的？

太原 南部响介

马修：目前来说，本人的3DS使用的32G卡完全没问题，不过容量大东西多的话，貌似会影响到开机读取速……所以合适就好。

PSV什么时候买比较好？

广州 洪哥

马修：最佳时机是PSV上出现了你非常想玩的游戏时，当然，时间上也尽量错开节假日这种涨价的时节。

祝《掌机王》第十辑早日发售。

杭州 Deep throat

马修：呃，这个哏……估计当年和马修一批的资深老读者才能理解其中含义了。

当我第一次看到卡比时，想起了《口袋》中的波克比。

天津 LitteのBoy

马修：嗯，还真的都是圆圆的，不过我当时把《口袋》和卡比联想到一起的是卡比兽。

一同学下课喜欢睡觉，而且睡相很怪，喜欢把头缩进校服领口里，像乌龟一样……

北京 朔月忍者

马修：我学生时代倒是有人喜欢这么装无头人来吓人，当然没人被吓到就是了。

蹭Wi-Fi



我家没有Wi-Fi，3DS联不了网，我就到处找Wi-Fi，终于在一家发廊，我奇迹般地找到了。我每次去上网，门口的服务员都以为我要进去剪头，每次都笑脸嘻嘻地开门，我每次都不进去，之后她们索性不开了，我很无语……

深圳 小小民

阿鲁：不开了？蹭Wi-Fi把发廊蹭倒闭了？

胧月：只有鲁叔这种真饭才能让发廊经营下去。

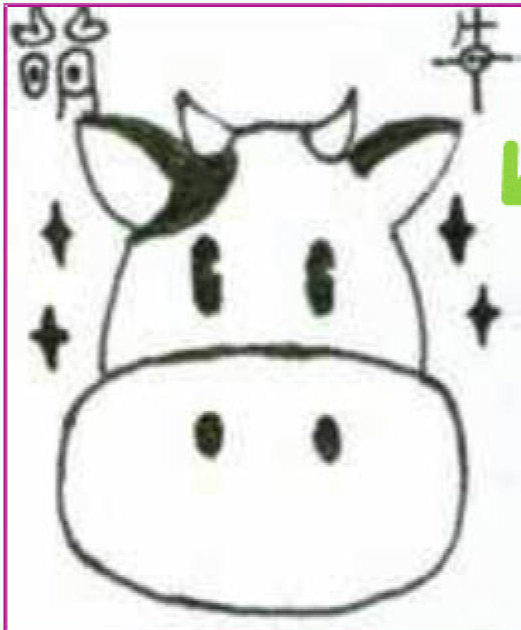
半夏：明明是不给小小民同学开门了……

马修：蹭网络还是很麻烦的，弄个网卡吧，少年。

只言片语 本不知鲁叔真绵绵雨，终于……于是其他问题忘了。（汕头 兔斯鸭）

沈阳 A星





东莞 静止の天籁

马修：嗯，奶牛，想起自己以前求知欲旺盛时还特意去刨根问底过到底有没有公奶牛的问题……

马修：侧面的高达。之前也研究过为啥高达头上都有天线，结果是——好看。

昆明 ガンダム



马修：作为《塞尔达》饭，大大小小的不同版的林克，A星同学最喜欢哪个呢？。

马修：很有感觉的眼镜娘哎……



哈尔滨 BLOOD



苏州 老总

马修：又一个马大叔，不过是面瘫版的……



梅州 雷戈

马修：很拉风的样子，在探测什么呢？

快点打

化学课上，某同学在用iPhone4打《鬼泣4》，正打到高潮处，老师走下来说："打完了吗？打完了你上去写道题。"这位同学的回答比较令人无语："正在高潮啊，差不多完了。"老师的回答更给力："好，你快点打，还等你写题呢。"

桂林 银翼

乌冬：这个老师，难道也是游戏玩家么？

白菜：现在的老师啊，真是越来越开明了。

纸鸢：这是多么融洽的我理想中的师生关系啊！

马修：就没人关注下故事里的同学在打完游戏后该如何答题么……

《掌机王SP》书刊 奖品退回名单

以下为《掌机王SP》及其周边书刊的奖品退回名单，且名单上的中奖者至今未能联系上。看到该名单后请尽快联系读者服务部（电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net）确认姓名及地址，以便我们尽快为您发放奖品。

城市	姓名	中奖备注
台州市	贺阳	《掌机王SP》176 DVD/173 大奖
天津市	李昂	《口袋玩家》51 三等奖
三河市	李宗灿	《掌机王SP》SP171 大奖
江门市	汤展昊	《掌机王SP》SP175 幸运奖
贵阳市	唐剑	《掌机王SP》SP174 DVD
上海市	王菁益	《掌机王SP》SP174 幸运奖
宿迁市	徐雪成	《掌机王SP》SP178 幸运奖
贵阳市	许弘啸	《掌机王SP》SP172 幸运奖
天津市	杨晨	《掌机王SP》SP175 大奖
广州市	姚一帆	《掌机王SP》SP173 DVD
徐州市	袁义海	《掌机王SP》SP172 大奖

通告

以下作者及其熟人，看到该公告后，请尽快用Email联系我们，提供表格中对应的资料，以便我们尽快为您发放稿费及样书。

笔名	刊载辑数	刊载栏目	文章标题	需要提供消息
北风水君	182	玩家点评	战国BASARA 群雄编年史	姓名、稿费发放方式及样书地址和邮编
惑星の雨	182	玩家点评	深渊传说	姓名、稿费发放方式及样书地址和邮编
幻像de口袋	170	自由谈	游戏人生——掌机时代的变迁	姓名、稿费发放方式及样书地址和邮编
高鹏	172	玩家点评	寄生前夜 第三次生日	姓名、稿费发放方式及样书地址和邮编

《掌机王SP》邮购信息

《掌机王》读者服务部有一下书刊可供邮购：《掌机王SP》第14、15、22辑，以上每辑定价为12元。《掌机王SP》第34、41、43、55辑、第62、63、65、71、74、75、77～79、83、84、88、89、91、92辑，定价：8.8元。《掌机王SP》第96、104～107、109～111、113～115、131、133、148、158辑，定价：9.8元，160、162、163、165、170、171、178、182～185辑，定价：12元。《掌机王SP》第103、151，定价：14.8元。《掌机王SP》第164、167辑，定价：16元。《NDS专辑VOL.2》，定价：25元，《NDS专辑VOL.5》，定价：28元。《口袋玩家》第11、15～18、28、38、42～46、52、54、55辑，定价：16元。《PSP专辑VOL.3》，定价：25元。《PSP专辑VOL.6》，定价：28元，《PSP专辑VOL.14》、《PSP专辑VOL.16》、定价：32元，《PSVita专辑VOL.2》，定价：32元，《NDS宝典》，定价28.00元。《怪物猎人狩猎志VOL.6》、定价12.00元，《怪物猎人狩猎志VOL.11》，《怪物猎人狩猎志VOL.12》，《怪物猎人狩猎志VOL.13》，定价18.00元。《3DS专辑VOL.2》，定价32.00元。《手游PLAY》第1辑，定价25元。《卡牌・桌游》第9～12、14辑，定价15元。以上价格全免邮费。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。

只言片语 《纸盒战机》奋战中，期待《纸盒战机W》。（天津 LitteのBoy）

FAQ电台



本辑光盘的小编吐槽花絮本来是要白菜老师来担纲的，可惜白菜老师因为《P4G》攻略被折腾得天昏地暗、欲仙欲死，最后不仅没能剪辑花絮，连欢乐的审碟都没能参与，令本辑光盘的吐槽过程失色不少，好在阿鲁同学依旧够给力，惊人（雷人）之语不断，所以本辑的光盘吐槽还是很有看点哟，好了，广告完毕，来看看本辑的FAQ。

我的PSP-2000方向键陷下去了，请问这种情况严重吗？修理需要多少钱？

Email 阿杜

方向键陷下去一般都是因为机器使用时间过长导致胶皮损坏造成的，换一个方向键胶皮应该就可以解决问题，这种故障不是电路问题因此没什么严重的，不过换胶皮需要拆机，去店里面可能要收几十块钱，如果你的动手能力够强不妨自己拆，拆下机身后盖上的螺丝再加上电池仓的螺丝便可打开机器更换了。

★•★•★•★•★•★•★•★•★

现在还有卖GBM的地方吗？除了淘宝上，还有神游版GBM卖吗？（还生产吗？）淘宝上的GBM有盒子、配件和说明书吗？

北京 李劲开

你要的这个古董还真是很难见到了，神游版GBM已经停产，即便是淘宝上也没有几个卖的，你自己去搜一下吧。至于盒子、配件等东西，你肯定要直接问卖家了，这里只提醒一下，神游版GBM的所有配件包括以下内容：主机1台、便携袋1只、产品保修卡1份、专用220V电源适配器1个、面板弹出工具1副、产品认证单1份 、主机面板2块、产品说明书1份、Mini光盘1张。

★•★•★•★•★•★•★•★•★

PSP要想用联网的方式多人游戏，怎样做？是所有游戏都能用联网多人同乐吗？

天津 JK

PSP联机简单来说分为面联（Ad-hoc）和网联两种，面联需要大家坐到一起在一定范围内，网联则是让PSP接入互联网联机，不同的游戏支持不同的联机方式，比如《MHP》只支持面联，而《海豹突击队》面联和网联都支持。要注意的是，并非所有游戏都支持联机。

★•★•★•★•★•★•★•★•★

本人想购买PSV，请问应该选择哪一个版本比较合适？

上海 顾春军

如果选择3G版，那就要买港版、台湾版，这样可以用国内的联通3G卡；如果选择Wi-Fi版，那就没有任何限制，哪个地区版本便宜就买哪个。

★•★•★•★•★•★•★•★•★

刷机刷到什么程度对机子损伤大？

大庆市 竹棘

原则上正确的刷机，是不会对主机造成任何损坏的，话说这位同学，难道你想把

只言片语 南方的雨季来了，喜欢携带掌机外出的要注意防水了。（江门 WGT）

机子刷坏么?



我想买一台《王国之心》限定版3DS,请问还买得到吗?如果买得到,价格一般多少?如果买不到,《SD高达》限定版3DS还可以买得到吗,价格多少?

天津 ICE

目前《王国之心》限定版3DS在国内的价格为3000元人民币左右,《SD高达》限定版的价格为2000至2500人民币左右,如果你在当地的电玩店买不到,那就上淘宝吧,买还是买得到的。



怎么最近出的有些新游戏在自己的PSP上可以玩,但我把卡插到别人机器里就显示无法读取存档?

昆明 李博南

近期的不少游戏确实会出现这种问题,其实很早以前,《DJ Max》的大部分作品就采取了这种存档绑定机器的做法,并且现在有些新游戏换机器还会出现存档损坏的情况。这里给经常换机器的朋友提两点建议:1.尽量选择自制系统版本相同的机器来换;2.换机器之前备份存档。



《MH3G》里"交易朱印状"这个勋章的获得条件是入手大部分稀少交易品,请问这个稀少交易品是在莫加森林打怪获得的那些还是从交易船那换来的那些?

江苏 小海

是在莫加森林打怪获得的带有星号的交易品,每种巨型怪物都有一种,除了巨型怪物外,像特大的食草龙、大飞虫和野猪也可以打出稀少交易品,这点比较容易被人忽略。



最近玩PSP游戏总是死机,有时明明已经进入开头动画了还是会死机这是为什么?另外充满电之后只能玩2个小时左右了,正常么?

上海 雨幕

PSP总是死机有很多原因,如果是进入游戏死机的话很可能是版本过低,应注意升级,按照网上说明升级就可以,担心变砖的同学还是去找JS吧。如果死机的时候记忆棒的灯一直闪烁也有可能是记忆棒的问题,需要更换记忆棒。至于电池很可能是老化了,充满的情况下不可能只能用2小时的,推荐更换一块吧。



我想问,在买游戏机时,小编最常在哪个网店都买?请发网址给我,还有你们经常在哪个网店买周边订游戏?请发邮箱,万分感谢。

天津 Sun

游戏机因为涉及到现场挑机检测,所以游戏机最好在实体店购买。周边的话,像贴膜这种需要动手的,如果对自己动手能力没信心,也去实体店买吧。其他周边或游戏,在淘宝上搜一下,挑便宜的就好,当然也要计算进邮费,最好挑本地或本省的店。这里提醒一点,淘宝网购一定要用淘宝旺旺软件和店方确认,淘宝旺旺图标暗着、下边以各种原因给出QQ或其他链接的,这种基本上都是骗子。



我买的美版3DS,打算下载《口袋妖怪立体图鉴BW》时,却提示我填"zip code",这该填什么啊?

常州 PMfan

"Zip Code"是邮编,用来扣税用,所以大家填免税州的邮编就可以了,像97219、99701,接下来随便选一项(本人选的第三项)然后确定点OK,就可以下载了。



请问一下各位小编在哪里可以用3DS下载到《MH3G》的DLC任务?在家里联网老是说连接错误。

上海 蛤蟆闲人

只要有热点的地方可以让3DS联网就可以了,一般大点的酒店、麦当劳、星巴克、机场都有免费热点,你可以去这些地方试试。



怎么看我的PSV有没有被拆过?我的PSV下端有个黄色的标志,但我把PSV放到JS那更新以后,我的那个标志被弄掉了,我怀疑我的PSV被拆过……到底是不是呢?

吉林 张忠鹏

你可以仔细检查一下螺丝有没有拧过的痕迹。

只言片语 期待PSV的《初音》,虽然我没有PSV,但也想看看PSV的《初音》好到什么程度,看看热闹。(肇庆 阿飞斯达克)

交流空间

想秀你就来！

生活中的每一个瞬间都是值得纪念的，你想和大家分享你生活中精彩的瞬间吗？你可以将它拍摄下来，和个人资料一并用Email发至pgking@263.net，或者来信“兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）”，调查表发生了一点小变化，填写时请稍加留意。等到你在交流空间栏目中露脸时，所有的读者都能看到那个与众不同的你！

杨振翔



性别：男　年龄：14

拥有掌机：3DS、PSP

喜欢的游戏：《口袋》、《太鼓》、《马里奥》

地址：广东省江门市蓬江区灏景园芳草苑6幢之2 402

邮编：529000　QQ：942690892

Email：942690892@qq.com

想说的话：欢迎大家来加我哦，亲！

陈奕潼

昵称：蘑菇

性别：女　年龄：13

拥有掌机：3DS

喜欢的游戏：《口袋》

地址：广东省汕头市金平区银都翠苑西梯2幢1405房

邮编：515041　QQ：291050153

Email：tinayitong@126.com

想说的话：第一次寄回函表，给力点的话希望能被抽到。

丁铭

昵称：芒果奶茶

性别：男　年龄：18

拥有掌机：PSP、NDSL、GBA SP

喜欢的游戏：《MHP》、《秋之回忆》

地址：浙江省杭州市西湖区文一西路阳光地带东区18-5-301

邮编：310013　QQ：592357146

Email：592357146@qq.com

想说的话：祝《掌机王SP》越办越好。

卓驰东

昵称：Unlimted

性别：男　年龄：19

拥有掌机：PSP、PSV、GBA

喜欢的游戏：《MGS》、《CLANNAD》

地址：浙江省桐乡市茅盾中学高三（14）班

邮编：314500　QQ：405983944

Email：Unlimted03@163.com

想说的话：求加PSN好友：MaxPowertype_00。

只言片语　180辑《掌机王SP》很不错，教了我很多关于购机的知识。（天津 Sun）

李柏林
昵称：回力哥

性别：男　年龄：15
拥有掌机：PSP、GBA
喜欢的游戏：《高达》、《AKB1/48》
地址：广东省江门市新会区会城沙提花园4号1座201
邮编：529100　QQ：1162023132
Email：1162023132@qq.com
想说的话：自从穿了回力，我发现了我的魅力，还有我的实力。

赵政
昵称：Σ.zero

性别：男　年龄：16
拥有掌机：PSP、NDSi
喜欢的游戏：《初音》、《战神》、《恶魔城》、《FF》
地址：浙江省诸暨市草塔镇浒州路65号（希望书店）
邮编：311812　QQ：740735387
Email：740735387@qq.com
想说的话：第一次写回函，求上榜……！

刘锐海
昵称：小海

性别：男　年龄：20
拥有掌机：PSP、3DS
喜欢的游戏：《FF》
地址：海南省海口市秀英区海港路富隆广场B栋1205号
邮编：570311　QQ：907253573
想说的话：10分钟无套装虐爆雷狼龙求表扬！

郭威
昵称：南部响介

性别：男　年龄：19
拥有掌机：3DS、PSP、iDSi
喜欢的游戏：所有人设优美剧本优秀的
地址：山西省太原市杏花岭区涧河路二机宿舍15楼11号
邮编：030009　QQ：810218337
Email：guo.136wei@163.com
想说的话：攒钱，买PSV。

肖航
昵称：小贝一族

性别：男　年龄：17
拥有掌机：PSP、NDSL、GBA
喜欢的游戏：《2K11》
地址：福建省福州市仓山区闽江大道122号莫朱小区7-504
邮编：350002　QQ：3410940
Email：3410940@qq.com
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好！

蒙兆林
昵称：小三

性别：男　年龄：16
拥有掌机：无
喜欢的游戏：《零式》
地址：广西省玉林市博白县中学1105班
邮编：537600　QQ：921334518
Email：921334518@qq.com
想说的话：第一次买这本书。

付健豪
昵称：kiwi

性别：男　年龄：18
拥有掌机：NDSL
喜欢的游戏：《黄金太阳》、《马里奥》、《FF》
地址：安徽省当涂县天井街小区一村21栋202室
邮编：243100　QQ：1015990474
Email：1015990474@qq.com
想说的话：不知怎的，最近对我一直衷爱的RPG没兴趣了，反倒迷上了以前不玩的ACT和AVG……

李军
昵称：皇上

性别：男　年龄：23
拥有掌机：3DS
喜欢的游戏：《马里奥赛车》、《应援团》、《口袋》、《MHP》、《DJ Max》
地址：河北省保定市南市区北唐小区1号楼3单元404室
邮编：071000　QQ：496617275
想说的话：有时想玩个游戏真费劲！

小编寄语

苍穹

◎给年轻人们一点忠告，也算是自我的警醒：工作靠的是责任感而非热情，因为再火热的激情也总有消退的一天；人活着并非只为了自己，遇事先把自己的得失置于一旁，从大局考虑才能做出正确的判断。

◎由于欧洲杯的关系，最近非常想玩足球游戏，不过大学时大师联赛一玩一天的时间肯定是不复存在了。相比家用机版，更期待能随时踢上几盘的PSV版《WE》快点公布。个人倒也不是泾渭分明、完全不碰《FIFA》的"实况死忠"，只不过从《WE4》一路玩过来，太多的东西已经习惯了。

LIKY

◆M4/3的微单很流行玩转接环，昨天也入了一个CCTV镜头+转接环，200元左右便搞定，相比那些动则几千的镜头来说实在是太便宜了，上手试了一下，效果不俗，成像令人满意，不过转接后只能手动对焦，拍一张照片要来回旋动对焦环找焦点，以前一秒拍一张，现在至少半分钟才能拍一张，但也正是如此让人充分体验到摄影的乐趣，当年那些玩胶片机的摄影师都是这样拍照的吧，手动头真的很好玩。

◆3DS LL果然来了，但悲剧的是竟然没有右摇杆，这……无语了，以后还要发售一个更大的右滑杆"假肢"吗？老任你太狠了。

酷洛洛

千呼万唤始出来，恭喜《梦幻之星OL2》PC版开放公测！于是本人果断上日服建了一个角色，不知道各位觉得这个枪手形象如何呢（其实还在犹豫中，因为这一作的捏小人实在太好玩了）？预定2013年推出的PSV版预定和PC版数据互通，入手PSV版后就可以用现在这个角色继续游戏了吧。虽然最近实在太忙了，但也决定尽量抽点时间上去开荒。

胧月

★《LEGAL HIGH》不愧是沉闷又爱说教的日剧界的清风，质量一集胜过一集，第九集简直燃爆了。某反复把堺雅人演说的那段看了五遍，煽情如金八老师，煽动如战争贩子，主人公真是魔人级别的怪物。

★某群中某人爱贴日本女星的瞬间毁容图（即截取视频中难看的一两帧），西野加奈、滨崎步、中岛美嘉、前田敦子是重点被黑对象。一日，其又贴了一张新垣结衣的毁容图，没料到遭到大家一致的刷屏围攻："连GAKKI都要黑，你已然心理变态了。"作为旁观者，我便是没想到平时都那副操行的群成员会这么力挺新垣啊（拍）。

★虽然白钟跟葛叶家没有直接关系，但我始终将前者YY为后者的分家，原因么……自然是职业和外观的牵强附会。这次白钟直斗的长发形象非常惊艳，女人味十足，下意识地替葛叶家高兴。

Juxi（美编）

◆床前明月光（没安窗），疑是地上霜（门未装），举头望明月（房无顶），低头思故乡（很受伤）。鉴赏：这首诗反映了诗人作为一个中国男人，沦为房奴时的痛苦心情。

◆我喜欢深存感恩之心又独自远行的女人。知道谢父母，却不盲从；知道谢天地，却不自恋；知道谢朋友，却不依赖；知道谢每一粒种子、每一缕清风，也知道要早起播种和御风而行——毕淑敏《我所喜欢的女子》。

澄香（美编）

☆最近的天气很奇怪。早上还很大太阳一会就能下暴雨，还有一边出着太阳一边就下起了雨的情况。看了一下接下来的天气预报，都是雨！连续很多天都暴雨，衣服放在阳台上就没干过，每天出门前都要为今天穿什么鞋发愁。希望这种暴雨天赶快结束。

☆经过多次雨水的浇灌，阳台上的各种植物顿时生机勃勃了，仙人掌、芦荟以及一些藤叶类植物都绿油油的，每天看到都心情大好！



马修

◆由于一直在用NDSi LL，所以在3DS新机型公布当天下午便被很多人问到"LL"化后对画质的影响到底有多大。这里给大家解个惑：同分辨率屏幕只要不是拉得过大再优化下，对画质没影响；满屏马赛克一般是低分辨率视频在高分辨率显示设备上强制拉伸并改变比例后才会出现（不改变画面比例看着是毛糙的锯齿感，这也是"LL"屏幕为照顾已经发售游戏而才不提高分辨率的原因之一）。就像同样的DVD影片，在15寸标清电视和29寸标清电视上画质一样，但在39寸标清电视上看就会粗糙，在32寸高清电视上最大化看则会全屏马赛克。NDSi LL的分辨率下画面尚和NDSi没什么区别，何况3DS LL了。

◆有点庆幸我的《超级口袋妖怪大乱斗》还在坑着了，用3DS LL来玩应该会很不错。

◆忽然发现，《黑2・白2》的发售日和端午节竟然是一天，于是预定的《黑2》便在节日被耽误了



阿鲁

■最近AKB48发生了一件比较大的事，乌冬锅锅首推的宅姐因为某些原因移籍到了HKT48，不过乌冬本人当即表示将继续支持宅姐，让人甚感欣慰。对于乌冬锅锅的行为，本人表示强烈赞同，作为粉丝就应该忠于自己的偶像，不能因为偶像出了点事就大哭大闹、掰CD烧生写什么的，偶像也是人，请尊重他们的私生活。

■话说一年一度的萌战（日萌）就要开始了，不过关注了一年AKB48的本人到底还认识多少动漫角色这是个问题……总之，先关注起来再说吧。



乌冬

◆相信就算我不说，这次的小编寄语也会被人代表给说出来，虽然表达的意思未必就是本人的想法，但事情已是既成事实，所以我这里就不再多说了，只有一个地方要声明一下，我应该只说过我是DD。

◆原以为3DS的后继机会先来个3DS Lite，想不到直接跳到了3DS LL，虽然更大的屏幕这个卖点也很吸引人，不过让人弄不懂的是，既然机身做大了，为什么不顺便把右摇杆带上，难道以后要玩利用到右摇杆的游戏时还要另买个加大版的右摇杆不成？



纸鸢

●前段时间网络上流行"眼中体"，"A眼中的C"、"B眼中的C"、"C自己眼中的C"等格式的段子令人爆笑不已，不过在笑声背后也隐藏了很多的道理，至少我觉得，人确实应该不时停下来了解一下别人眼中的自己，这样才能活得更踏实。

●欧洲杯期间一场完整的比赛都没有看过，也许是高水平的俱乐部比赛已经让国家队比赛审美疲劳，也许是因为当年身边一起看球的朋友各奔东西，人应该学会适应新的生活。

●2012年已经过去了一半，愿每个人都能在下半年继续快乐地生活。



白菜

□本辑忙着做《P4G》的攻略，基本上抽不出任何时间做其他的事……这款游戏流程真是太长了，确实是一款适合慢慢品味的作品。如此厉害的熬夜还是自3DS《深渊传说》以来第一次……

□算算日子，《弹丸论破2》也马上要发售了，哈哈……

半夏





★在编辑部迎来第二个生日，在最忙的日子里酷洛洛和月姐姐一起去拿蛋糕的壮举令人十分感动，蛋糕上的蜡烛标志着我也是奔三的人了？才怪！我是永远的13岁（为啥是这么个不吉利的数字）零……零……多少个月来着？

★美剧荒，于是开始翻评价不错的补看，发现《触摸未来》真的是很不错的一部剧，有几分《蝴蝶效应》+《死神来了》的味道，当然是温情版，准确地说更像是《死神走了》？

★对《黑子的篮球》的喜爱依然熊熊燃烧着，最爱的是唱着"我家变扭的王牌大人"的高尾，这个角色搭配我家达央略显无奈又带点自信的音色，简直萌翻我，于是万分期待他能在游戏中稍微打个酱油。



sienna（美编）

◆前两天截《PSP专辑》轮到我交印，结果又是到凌晨4点才回到家（T-T）。

◆端午节了，想念家里粽子的味道。

◆某公司统一给员工们发了粽子。第二天老外员工来上班，见面就对公司行政经理说："公司昨天发的那个中国点心很好吃，就是外面那个生菜有点硬。"接着他又说：上边还有牙线呢，想的真是很周到……



咕噜（美编）

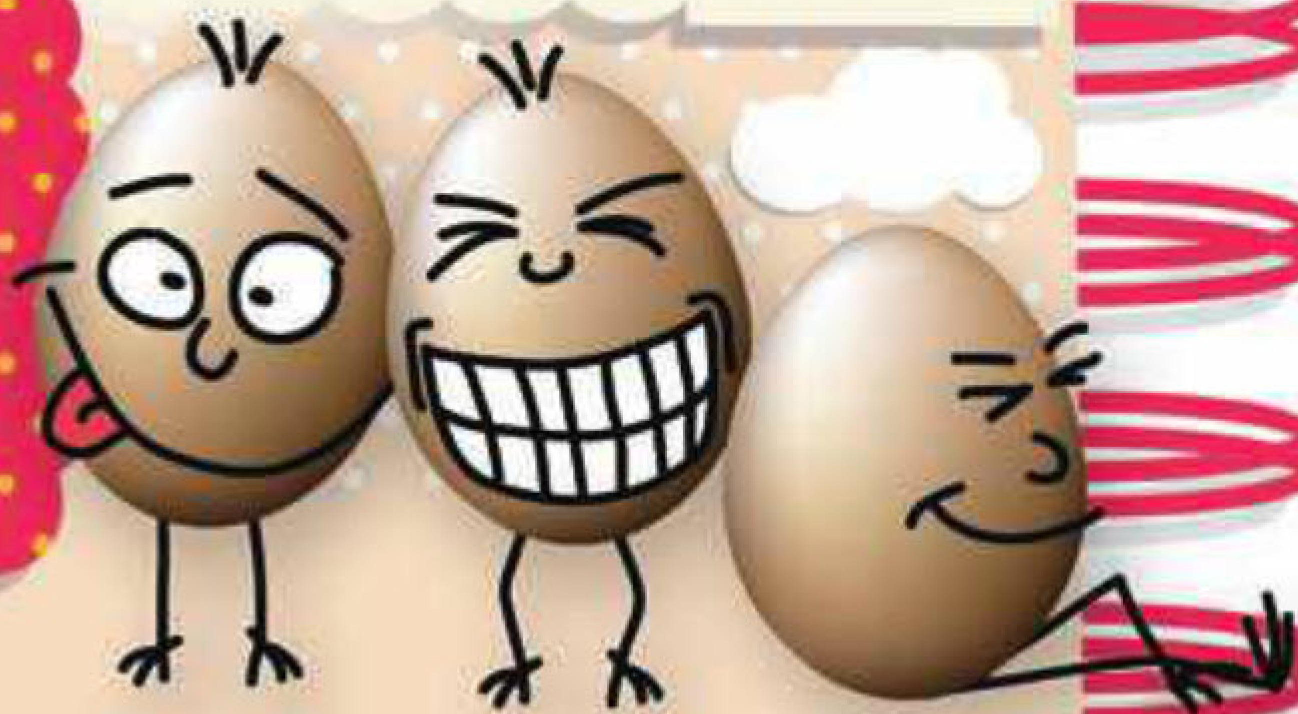
◆下班回家的途中都要经过市场旁边的路边摊，各种烧烤，麻辣烫，小炒样样都有。每次路过我都要告戒自己，千万不能光顾，要不然肯定中招。可是嘴巴总有不听话的时候，忍不住还是光顾了，嘴是过瘾了，可是肚子却遭殃了……

◆动物世界里最擅长伪装的是八爪鱼，它比变色龙还要狠，但它们始终比不上人类。人类为了利益隐藏自己的真本性，到最后连自己都不认得自己，这种埋没良心的本领其他动物能做的到吗？

Welcome....

栏目主持：阿鲁

吐槽记事簿



阿鲁
又到吐槽的时间了。高考可以说是学生和家长们最关心的问题之一，高考完之后的三个月疯狂假期应该也有很多说不完的故事。那么高考完的暑假小编们都做了些啥?

马修
玩游戏呗。

Sienna
在外婆家死命地玩。

纸鸢
打球——网游《街头篮球》。

苍穹
看球赛+玩游戏。

半夏
睡觉，整个高三的睡眠用一个暑假补了回来。

马修
传说中的冬眠，不对，夏眠。

半夏
嗯，夏眠。一直一直睡，醒的时候就看日剧，那一年补了好多经典日剧。

阿鲁
你用了一个暑假来睡觉？太浪费了吧。其实高考完了我反而是属于没有睡意那种，一想到可以疯狂地玩，哪里还睡得着哦。

马修
对的。睡觉的时间多的是，可以疯狂玩的机会太少了。

LIKY
俺考完了除了玩游戏还是玩游戏，不过也不敢太过火，毕竟结果没出来，怕秋后算账，后来还好。

阿鲁
我记得当时高考完了第一时间就缠着父母给买了PS2，虽然游戏室有机器，但是还是买了人生第一台属于我自己的主机。

马修
我也是高考后买了人生第一台主机啊！哦，不对，是掌机，万信的厚GB。

阿鲁
我是考完第二天就缠着老妈买机器，当时不知道哪里来的信心，竟然保证必定能考上大学……还好当年超难的数学题把上大学的总分数给拉下来了，让我这种成绩不太好的学生受益匪浅啊！

Sienna
每年的暑假在我外婆家都能吃到这个。



阿鲁
对了，关于高考完这个问题由来自贵阳的唐剑同学提出，顺带一提，这人的昵称是“孤狼”，苍老师你有什么想说的么?

半夏
请允许我yooooooo一下。

咕噜
哈哈，我老家也有这个东东。

马修
这个叫什么?

Sienna
我们那叫稔子。

阿鲁
什么味道啊?

Sienna
甜甜的，汁还挺多，吃完以后牙齿有点黑，现在好怀念那个味道呀。

马修
话说这到底是个什么东西啊?

苍穹
（码字中猛抬头）孤狼是谁?

Sienna
是一种野果子。

阿鲁
Sienna这插楼插得很犀利啊。

马修
Sienna给出了真相……

阿鲁
话说高考完后那么长的假期，你们都没有什么特别的经历么?

马修
太久了，很多忘了，记忆中只有炽热明媚的盛夏阳光，以及在屋子里吹电扇狂补FC游戏的本人……

酷洛洛
我只记得高考完去打了很多天篮球。

阿鲁
那我来说个令我永生难忘的经历好了……

苍穹
被妹纸发卡了?

阿鲁
是手断了。

马修
断手……比断背强。

阿鲁
事情是这个样子滴……

半夏
哇！断臂了啊！鲁叔！

酷洛洛
腐女请收敛一点。

苍穹
那是一个月黑风高的晚上……鲁叔赫然就是神雕大侠—杨过。

马修
鲁叔和好友一起打PS2，夜深了……
阿鲁
我当时高中读书的地方离自己家很远，我是住在亲戚家。高考完了之后的当天晚上被亲戚拉到体育场去锻炼，然后我好死不死选择了杠架，于是……
马修
高考完了锻炼，那得多热啊。
阿鲁
至今清晰地记得断手那瞬间的感觉，完全呼不进气，差点痛休克。
马修
不至于吧……不就是手动不了么。
阿鲁
断的那瞬间，很给力，之后就只是胀痛而已了。
纸鸢
听上去就很痛楚……
阿鲁
然后去医院找了个老医生给接骨，结果医生本着认真负责的态度，给我接了两次才接好……
苍穹
鲁叔这是要把话题带到“人生中受到的重大伤病”上么?
阿鲁
这也算是暑假的“趣事”吧……我记得当时医生说石膏要3个月之后才能拆，结果3天之后包着石膏的手就已经臭得不行了……一个星期后果断扔掉石膏。然后残着手在游戏室和别人连《CS》……现在想起来，觉得当时碉堡了。
LIKY
我汗，想像一下臭手……
阿鲁
我觉得我要真的听医生的话3个月再拆石膏的话，估计手就只剩骨头了……
胧月
这怎么越来越重口味了。
阿鲁
我说了半天，你们暑假的精彩人生在哪里?
马修
其实没有精彩人生，只是给之前灰白的高中生活缺的颜色给补上。
阿鲁
故事啊，我想听故事啊!
马修
那些年没劲啊，没妹纸没游戏，只有书本。
苍穹
作为一个老人，那些年的事已经忘记了。
酷洛洛
暑假一般都是在养猪。
阿鲁
养猪！求详细。
酷洛洛
自己就是那头猪。
半夏
这个笑话太冷了。
阿鲁
好吧，那么现在换下一个话题，小编们读书时的梦想是什么？这个问题由海宁的诸志杰提出。
马修
读书的时候好长的……不同阶段有不同梦想。小学看《十万个为什么》的时候非常想成为一名科学家，直到初中学了物理化学。
阿鲁
成为科学家应该是很多小朋友的梦想吧。
纸鸢
据说警察和科学家是男孩心中梦想的职业前两位。
苍穹
高中以前读书时没有梦想，因为统一的梦想是考大学。考上重点大学后没有梦想，因为专业不是我想读的那个。最后打算当游戏编辑，准备了2年后我就在这里了。
阿鲁
苍老师你过得还挺顺的哈。
半夏
小时候沉迷TVB的《1号法庭》梦想做个律师，后来专业选择日语，梦想是做（arashi节目的）字幕。
马修
半夏的梦想实现了啊。
半夏
不，我变得自己能听懂就得了，做字幕做伤了。
马修
我成为撰稿人前压根不敢有成为编辑的梦想……初中的时候有过三个梦想：初一，年组第一；初二，接近最动心的女生；初三，考上重点高中——发现我的梦想在初三就缩了。然后高中的梦想是考个好大学，大学的梦想是找个稳定轻松的工作，找到工作后的梦想是：从单位基层进入机关……结果机关没进去，直接来编辑部了。
阿鲁
我真正有想当编辑的梦想是在高中时期，当时开始买《UCG》，然后觉得这些人又能玩游戏又能赚钱好爽。当然很大一部分原因还是自己想玩游戏，然后就想说以后当编辑的话就可以天天玩游戏没人能管我。
马修
那鲁叔的梦想也实现了。
阿鲁
至少我当编辑这个梦想是实现了，不过我更早的梦想是说相声啊……
白菜
噗……
苍穹
连赶攻略的白菜老师都忍不住了。
半夏
据说吉本兴业进军中国了，鲁叔你现在还有机会。
阿鲁
算了吧，我现在再去学相声已经晚了，记性不行了，我连几天前发生的事情都不一定能记得住了。
苍穹
鲁叔快借我几百块钱!
阿鲁
……

《吐槽记事簿》诚征话题！

只要是大家感兴趣，希望小编们进行讨论的话题，都可以写在回函表上。每辑栏目小编们都会选取回函表中有意思的话题来进行讨论。只要你提供的话题够水准，够有新意，就很有可能成为小编们的谈资哦！

掌机王自由谈

本辑收录的作品，是一位从17辑《掌机王SP》开始看起的老读者的回忆。一般来说，如果不是赶上活动，我们也极少在“自由谈”栏目刊登与《掌机王SP》相关的稿子，毕竟有种自卖自夸之嫌，不过这次是用《掌机王SP》和游戏串起来其对童年的回忆，因此还是刊登出来。尽管时间会流逝，童年和青春也都会一去不复返，但《掌机王SP》会一直陪伴大家走下去。

文 石子安

我的童年、青春与《掌机王SP》

做《掌机王SP》的读者已经七年多，我也从小学二年级时的一个什么都不懂的小孩变成了已经可以在别人面前称自己为骨灰级玩家的无知少年。一直想给《掌机王SP》写点什么，因为我的童年和青春的初始都有《掌机王SP》的陪伴，但一直因为这样那样的原因没有写。初一初二时大概是青春期的缘故，和爸妈吵得很凶，于是被资金管制也不好意思让爸妈帮我买，就漏掉了很多。不过现在又开始重新买了，在网店上收了很多以前没买过的，等毕业了有了钱也打算把以前漏掉现在还能买到的给收齐。家里现在有一百五十本左右的《掌机王SP》，上次由于家里需要腾出点地方，于是打算把这些全搬出来放到崇明老家去，并自己一本本再看过去，但由于初三时间紧（其实是因为懒才时间紧的），只好暑假再说。我文笔一般，所以接下来连篇的话希望大家能够耐心地看。

1

那是二年级的一个中午，我和爸妈高中同学的儿子（比我大一届，下文可能还要提到他，就叫他猥亵李好了）还有我妈三个人准备去必胜客（也可能是麦当劳）去吃午饭，途经一家书报亭，看到17辑《掌机王SP》上的“口袋光环”字样，以为和《口袋妖怪》有关便冲动地让妈妈买下，接着在吃午饭时看了起来，发现原来和《口袋妖怪》没多大关系，不过很好奇里面说的那些掌机游戏和掌机——这次冲动是天使。



那学期的期末考试，我考得不错，于是被奖励了台小神游GBA，一直在玩买机器带的《超级马里奥》，也玩过朋友还是同学的《口袋妖怪》，不过那时不太会玩。后来在《掌机王SP》上得知iDS将要发售的消息，便死缠烂打让父母答应考试考好了就买——那次考试考得很好，在二年级结束的暑假，我买了首发的iDS，后来又陆续买了几款正

版游戏：《马里奥赛车》、《触摸耀西》、《纳米漂移》、《极品飞车》……后来便买了R4烧录卡，往里面拷了很多游戏，可现在想起R4惟一有记忆的就是美版的《口袋妖怪 钻石》，这是我第一款认真接触的《口袋妖怪》游戏，有挺多看不懂，有些不知道在游戏里是什么意思，于是看《掌机王SP》的攻略，上手之后基本就在自己玩，有实在搞不懂的时候再翻攻略。终于，一周目搞定了，具体流程和游戏内容都已经记不清，只记得碰到神兽打都没打就扔了大师球，后来搞定了四天王……还记得我自己的主兽是火猴，猥亵李送了我了一只企鹅，他貌似是去英国游学的时候买的NDSL顺便买了张《钻石》还是《珍珠》……

后来有一个可以买还是抽奖搞大师球的地方，就一直在那玩，还去地底挖东西。有一次出去旅游，我的R4和一张游戏卡一起掉了，哭了很久。后来就一直在玩《马里奥赛车》，那时候的技术可谓是炉火纯青，认识的人没有可以赢我的。



进了初中随了大流开始玩网游，刚开始玩《CF》，喜欢但不算上瘾。不过后来开始玩《DNF》就有点上瘾了，也因为和父母吵架就更不愿意听话，连《CF》也不太玩了。我玩《DNF》一直就是刷图、打装备、开挂刷钱买装备，几乎不玩决斗场。后来渐渐也不玩了，还是因为父母的关系，不想听他们烦，于是每天都挂在QQ上聊天，只是为了找点事去做……

在玩《CF》和挂QQ上无聊之间，有一天回家，忽然发现桌子上放着我的iDS和充电器，外婆告诉我是某个小学同学还给我的。我这才想起来把机器借给别人了而且一年多无知无觉。回去翻游戏，却只找到了《马里奥赛车》和首发送的《直感一笔》，而后我妈去英国帮我带了张《成人脑锻炼》，而这也是我目前为止最后一张NDS游戏了。而在iDS回来之后，上下屏的连接有点断了不过还能玩，之后我便立下了“机子与老婆概不借人”的豪言壮语，并始终遵守，可惜一直没妹子……

玩iDS的日子是我最幸福的日子，那时候



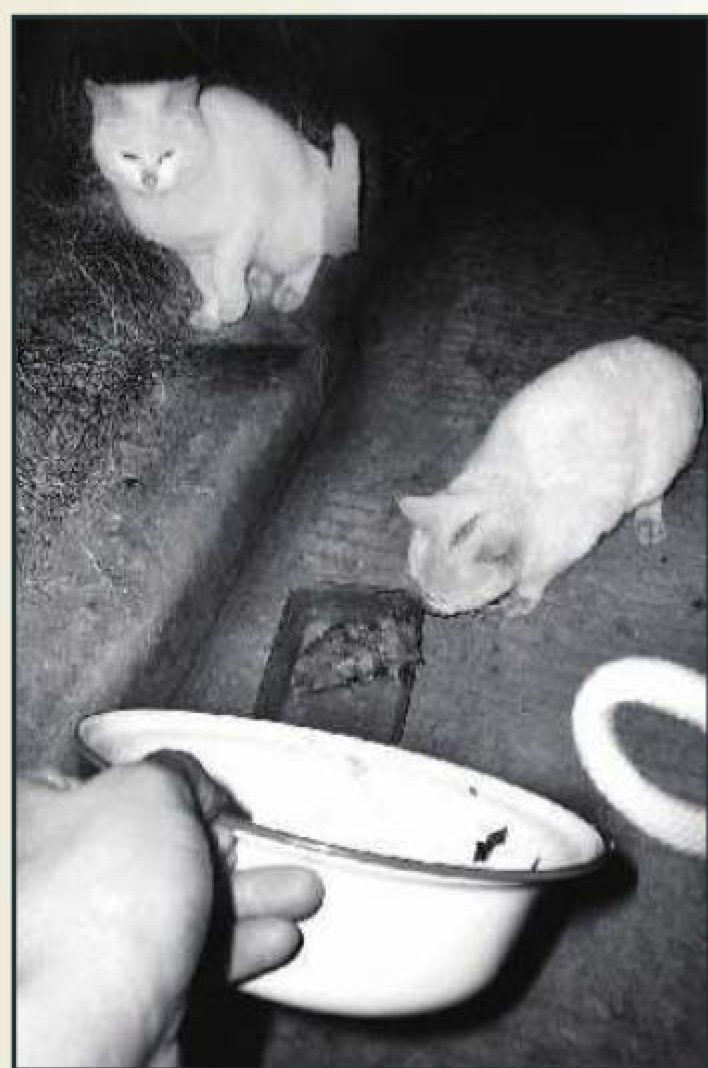
由外公陪我，每个周末都风雨无阻地去上钢琴课，每隔一周就在上钢琴课的去或是回来的路上买《掌机王SP》，有时还会多买——因为嘱咐爸爸帮买，但爸爸通常在我买了之后他才想起来，如果他突然买得比我早而没来得及让我知道就……不过也漏过一辑还为此纠结了很久。

那是小学的幸福时光，学校生活很幸福，我学校之外的生活的记忆只有钢琴、掌机、《掌机王SP》。记得五年级时我们班的一个差生和我关系不错，他家开杂货店也卖点玩具，自己有台GBA SP，还给我过两张D版GBA卡：《洛克人EXE》和《口袋妖怪 绿宝石》，之后有段时间我也很喜欢《洛克人EXE》，还画过一张布鲁斯，虽然没学过画画，但我用天生很强的几何感知和空间想象力放大洛克人专栏里的一张图，让那张画的比例和线条都很好，还从一家我和表弟从小一直买玩具的店里买过张《洛克人ZERO》，但玩了很久没玩到最终BOSS，而且D版的翻译很烂，有些东西根本看不懂。

而在买了iDS后我就把GBA借给了后来向我借iDS的那人，结果一次期中考试，他打算把GBA还给我，因为他自己买了GBA SP。不过考完试后的下课时间他没忍住开始玩，被班主任看到后就收掉了，虽然没违反校规，但也说“考试带什么游戏机”。那时候挺讨厌我们那班主任的，不过我们小学向来管得松，这种事情放到其他学校算是很正常吧。后来我没在意也没怪我同学，当然……也没

敢告诉父母。后来小学的这个校区拆掉了搬到新的校区，我才想起了GBA的事，结果班主任说：“忘记拿了……大概死在废墟里了吧。”其实，我们这班主任挺好的，当时小孩子气地不爽了会后，就也想通了。

小学时的生活还有一很重要的部分就是喂野猫，我天性善良，每个周末都去喂小区里的野猫，我表弟喜欢模仿于是也和我一起去，但他其实没那么喜欢猫。有一次喂野猫的时候我告诉了他GBA的事，结果他把我出卖了……我的小区很小，只有十几栋六层高的楼，但全盛时有三十多只野猫，起码有十几只和我很熟很信任，还有一些可能被人欺负过有警惕心，但也不在乎我在它们边上。后来大概是抓猫贼猖狂，野猫越来越少，现在已经看不到几只了，只有小区的那个猫王十多年了还健在。





不知不觉废话了很多，小学时候对我来说也是记忆中看《掌机王SP》的美好时代，每本可以看两个周末，有时候还把以前的拿出来看。《掌机王SP》给我生活带来的改变很多，最有趣的一点是胧月哥哥带来的，因为他一直被叫作“月姐姐”，而我们班一男生叫王玥，于是我带坏全班男生也叫他月姐姐。那时候看《掌机王SP》时每辑都能学到一些关于日本或是掌机游戏或是游戏历史的知识，觉得《掌机王SP》就像是自己的朋友，不用担心交往时会出现问题。

接下来先说说我和《UCG》的故事，在一次TV game大赏时我为了抽奖去买了《UCG》和《游戏城寨》，之后就时不时地买。虽然妈妈说《游戏城寨》不适合那时候才三四年级的我，不过我还是偷偷地买，但总共也就买过四五辑，再回过神来时已经没了……有时候去买《掌机王SP》时没货，就买《UCG》，也积累了几十本了。后来入了高达模型的坑开始买《模魂志》，从四十五开始，目前没有漏掉过一辑，希望能保持。

再说游戏，小学毕业时花两千多买了台Wii，那时候Wii刚出来，刷个机能玩正版也能玩盗版，不过玩了没多久就不再玩了——觉得我还是不适合家用机，去年报价500贴在网上卖了。当时觉得反正自己也不玩了不如卖掉，现在想想挺舍不得的，虽然不怎么玩，但我从没卖过自己的主机，不过也因此交了个不错的朋友。写这篇文章时突然后悔了，等过两年Wii U普及了，再问那朋友按原价或者再加点买回来吧。





每一部主机都代表着我的一段人生和一种性格，iDS记载着我的童真和少年漫画般的坚强努力还有热血，PSP就记载有些成熟的我了——我不喜欢成熟，但我喜欢PSP。

那是2006年的事，某次放学时得知，有人送我姑姑一台PSP，但我堂哥已经有一台了，便送给了我。那时候我由于看《掌机王SP》已经有了些许掌机知识，打开后检查：港版PSP-1000，2G蓝棒，还有一个卡登仕的金属盒和一个看电影用的架子。打开后发现已经刷过机了，也装了些游戏，不过我都不太喜欢……《山脊赛车2》不错但那时还不会玩。还有《DJ Max》，我堂哥最高难度可以一个音不漏但我貌似没什么天赋，于是下了个《高达SEED 联合对扎夫特》，也是我目前玩得最好的游戏。

后来《MHP2》发售了，我和一个电脑很好的同学一起开始玩，我表弟也玩，不过他一般十五分钟就三次猫车了。因为没什么

机会联机，我玩到HR4就有些艰难了。而那个同学开始研究金手指和完美存档，在诱惑下我弄了个完美存档和金手指，很爽，特别是动作重复的那条代码，和道具无限一起用简直碉堡了……不过后来觉得这样没意思，于是在我的提议下，我们两个自己建了新的角色，只用金手指调出来那些特典才有的道具，在玩的时候尽量不用金手指。终于，我们基本靠自己的力量玩到HR6。

然后就是《2G》了，继承了2的存档后猎人们继续奋战。由于家里是有线网络而且不知为什么父母还有外婆都不想换无线的，于是买盟区的计划搁置了，常和猥亵李联机，记得有一次出去旅游我们两个住在一间房，晚上起来偷偷玩，打浮岳龙，打了20分钟后猥亵李竟然睡着了！而我是个轻弩手，在吃了无数个秘药后我终于在四十几分钟时干掉了那个大章鱼……可惜不知为什么，本来很亲切的记忆都变得那么不清晰了。

虽然我玩过的游戏并不多，但《掌机王SP》的70%的游戏攻略我都看过，别的栏目也基本都看，于是在某次学校动漫社一男生说自己玩《传说》游戏的种种，我说你知道几部“《传说》系列”的游戏，他说了两部就哑了。我虽然一部都没玩过但把所有的都说了出来，结果我那挑衅的语气和动作意外地博得了一众小妹妹的芳心……只不过我当时痴情，都没理她们；再比如《最终幻想Ⅶ》，游戏我是一部都没玩过，但看过《再临之子》，也十分喜欢这个故事以及其中的角色——也许是我自我感觉良好，也有可能是我的确善于从别人的文字里感受别人的感情，我写过一篇《危机之源》的玩后感（确切说是《危机之源》攻略及众多玩后感的读后感）得到了小学语文老师的好评。

大概是初一初二时闹得太狠，以前的事情忘了很多，感觉跟好习惯一样，养成很难，忘起来很快……那时候很喜欢杰涅西斯，不过他的资料很少也没画过，倒是画过扎克斯的半身和克劳德那把剑。

后来PSP go首发的时候入了台黑的，入了之后在PSN花过两百买了一两款游戏，也玩过点试玩，不过PSP go很快也被尘封了，除了有时拿出来做MP4。之前在PSP上玩过《SD高达G世纪 携带版》，所有关卡都过了，但那时不怎么懂高达；到《世界》发售时我入高达模型坑有一段时间了，已经基本地明白了《高达》的世界观和主要历史事件（主要是《UC》和《SEED》），于是久违地上了某个掌机网站，自己刷了机，就开始玩《世界》，没多久就通了普通模式，然后就一点点练自己的机体还有挑战HELL模式。而后也玩了《超时空要塞》在PSP上的第一作——其动画是我惟一一部从开播开始每周一都等着看，虽然也是通了一周目，但还是因为语言问题而没法继续玩下去。





因为《SD高达G世纪 世界》及PSP go破解的关系，我又重新开始玩掌机了，但因为已经是初二下半学期然后是紧张的初三，也没有期期买《掌机王SP》，当然大部分都买了，但也没时间仔细看……

3DS发售的消息让我挺兴奋的，但也没有十分在意。之后PSV发布了，深感这是业界良心，（但发售之后就谴责索尼好人不做到底……）并喊着“必入”。今年春节前夕，由于考试成绩有十分大的进步，父母允许我

买两台机器，我便入了《怪物猎人》限定版3DS和港版3G PSV。



毕竟马上春节了，这次购机比较急，于是有了两个疏漏……首先是PSV，本来是想买Capcom同捆版，结果网购的，手滑选了3G+Capcom游戏；其次是由于自己常年玩iDS的原因，买了3DS后才想起来老任是分区的，还好店主有心提醒了下，不然就白买俩游戏了，我个人是偏向于美版，不仅游戏便宜而且英语看起来方便，但由于《怪物猎人》限定版主机实在漂亮，于是心一狠买了限定主机和《马车》、《SD高达》两款游戏。接着春节出去旅游便陷入了“马车”大战，本也想开始狩猎，但因为是日文看不懂所以等《掌机王SP》的攻略。回来后收到了在网店订的掌机王，才发现PSV原来是要自己的记忆卡的，但那家网店停了，只好去家附近一家从没去过的实体店，虽然价黑了点但老板态度挺好，毕竟实体店不容易，于是300买了张8G卡又预订了《反重力赛车》和《高达SEED》。





回家后发现对于3DS的《马车》有点力不从心，玩150cc很久都不能达成三星……于是想玩点别的，《SD高达》稍微有些腻，《MH》又怕陷进去爬不出……索性心一横写了这篇文章，来纪念我和《掌机王SP》以及编辑部的其他书刊对我人生的影响。虽然中间有一段时间没有认真买，但现在我已经恢复正常了，继续爱你们！

后记

写成这篇文章竟然只花了三个多小时，憋了七年果然算是心有所想……很多小编都已经离开了，野人雷伊、小女孩般的紫枫（只是小编形象像小女孩，在我印象里他也算是新编辑呢……都已经走了，印象里他一直很好），做猥琐《MHP2》视频的米饼还有米饼的各种合作，还记得有盲先知等等众人。光阴似箭，不仅速度快，刃也快，擦过去时没感觉，但越来越痛。

父母给我计划的道路是出国，不知道我做得到做不到，因为我家在外面没亲戚什么的。有时候想想来做做编辑也挺不错的……还有七八年的路要走呢，那时候《掌机王SP》已经300多辑了吧？最后，真挚地祝福《掌机王SP》及《UCG》、《模魂志》的众编，你们无意间改变了我的人生，使我不再是一个随大流的小孩，而是可以自称掌机玩家的少年。

玩家点评

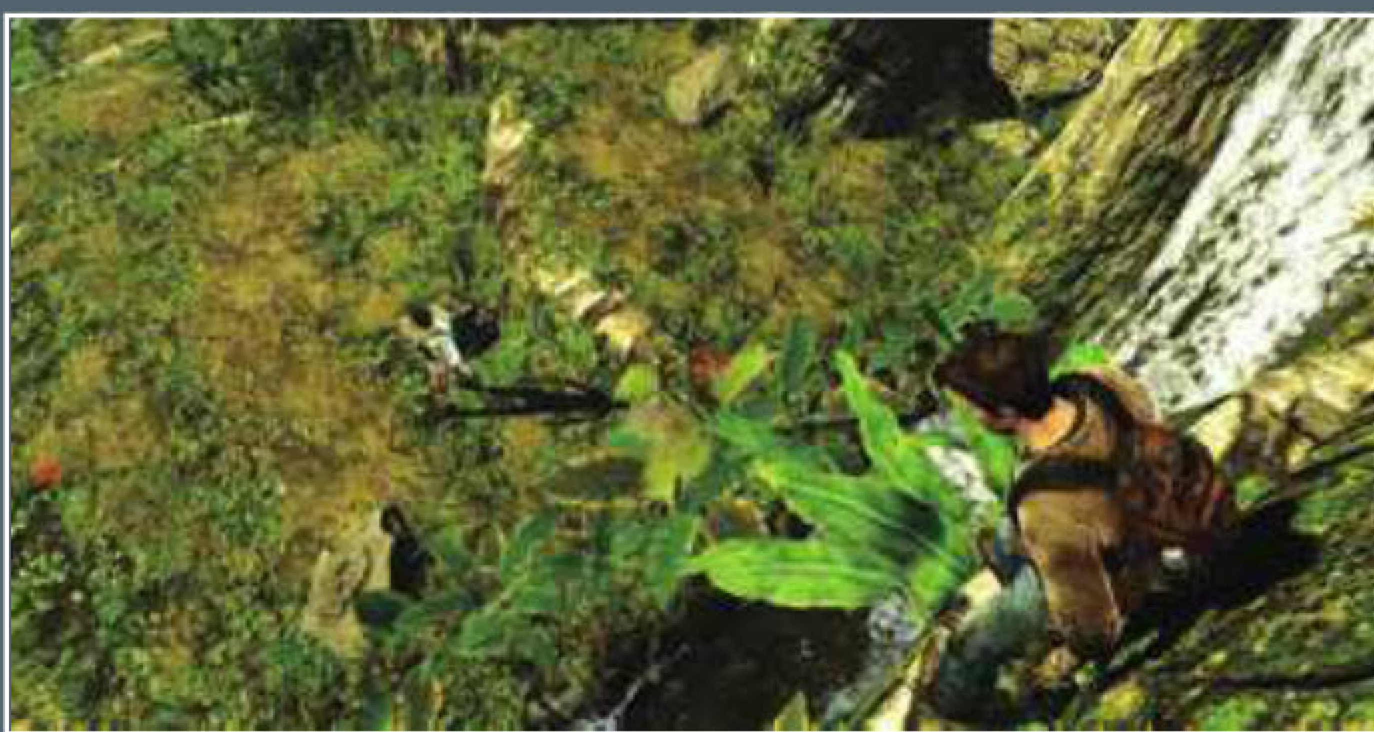
PSV **未知海域 黄金深渊**

厂商：SCE　类型：A·AVG

评论人：NERV_OUS　评分：9

本作作为PSV首发护航游戏之一，其实际素质相当之高，操作手感、打击感等方面都属于较高水准。游戏活用了PSV的触摸屏、背触板以及摄像头的要素，有趣而且充分利用了PSV多变的游戏方式。近身打斗中，直接点击敌人就可以攻击，以及众多的使用触屏完成的QTE，让游戏难度、特别是对按键式QTE反应不及的玩家游玩时的难度大大降低。还有一个让笔者比较意外的地方，是在背触板上下模仿爬绳子的动作，真是独特的操作方式，完成这个动作有奖杯拿，更是个惊喜。

本作收集要素众多，有很多看似上不去或者根本不会注意到的地方就隐藏着宝物。普通难度通关大约10小时左右，本作虽然缺少了联机要素但耐玩度也并不低。如果您想要买一台PSV的话，个人非常推荐这款活用了PSV机能的《未知海域 黄金深渊》。



3DS **新·光之神话 帕尔蒂娜之镜**

厂商：Nintendo　类型：ACT

评论人：翔太　评分：9

作为3DS平台的大作，本作在各个方面无不体现了极高的制作水准和对游戏性的把握。画面上给人的感觉就两个字：惊艳，无尽蔚蓝的天空、波光粼粼的湖面、深邃幽暗的山洞、喷薄而出的火山岩浆……各个场景在3DS的机能支持下被渲染得极其到位，空战电影化镜头的运用结合3D效果给视觉带来强烈的冲击。操作上只运用到摇杆、L键以及一支触控笔即可完成全部的操作动作，但是简约不简单，游戏的动作分类及其细致，比如射击就分为原地、前冲、横向、后退四种，每一种效果不同，想要在对战中运用自如，非常考验玩家的操作和反应。

系统上，本作每关都有着认真度的设定，玩家可以通过自由调整难度来自由享受游戏，众多的成就、隐藏要素和刺激的网上对战也保证了耐玩度。当然，白璧微瑕，本作也有些缺点，比如搭配专用支架游戏才会有最佳体验的方式失去了掌机便携游戏的特点，部分关卡迷宫设计也不甚理想。但，如果你感叹游戏带给你的乐趣已经越来越少，那么本作绝对会让你找回巅峰的感觉！



稿件要求

掌机相关的游戏、主机、事件、游戏的要素等都可以进行评论。字数控制在390~410之间，形式以评论为主。另需附上笔名、评分及一张配图，游戏点评请提供有代表性的无LOGO游戏截图。

火热秘技

白菜老师废寝忘食地玩着《P4》，于是这辑的“火热秘技”栏目就又由本人来代理主持。话说做完这辑《掌机王SP》，我就要休年假，返回阔别一年的故乡了，各种家乡美食，你们等着我！



冬宫哥特 沃尔姆·扎基尔与暗之仪式

エルミナージュ ゴシック ～ウルムザキールと暗の仪式～

推荐偷盗的怪物

本作的杂兵身上有没有好东西不好说，但名为“フロアマスタ–”的怪身上基本都是好东西，其中还有部分是装备类物品。フロアマスタ–看上去虽强，但由于其没有再生特性，石化、麻痹等魔法对其又有效，所以队伍中若有盗贼，看见它出现时记得偷一下。

炼金物品增值法

此方法可以用于前期刷钱，首先通过炼金制作地图上可以使用的物品，例如ハト、カラス呼铃、ロックカウンタ等，然后把这些物品放入仓库，之后再取出来，就会发现物品数量增加，重复存入取出，炼金物品就会越来越多。



秋叶原之旅 加强版

AKIBA'S TRIP PLUS

快速返回标题画面

在游戏中同时按下L、R和START键数秒就能快速返回游戏标题画面。

关于照相

善意的敌人

在战斗时收起武器，然后按SELECT键进入照相模式，此时已经处于攻击状态的敌人将不再对玩家进行攻击，并且其他会对玩家发起攻击的敌人也会无视玩家。

坐山观虎斗

由于进入照相模式可以避免战斗，因此在一些多方势力参与打斗的任务中我们就可以利用这个方法让他们自相残杀，等他们打得差不多了就上去把他们的衣服通通脱掉。

前中期赚钱法

和女仆店对面的种神对话可接受“MPが足りない！”这个任务，然后到女仆店买10个食物就能获得10点MP，消费10000元。然后和种神对话交出10点MP可获得15000元，此任务可无限接。





马里奥网球 公开赛

マリオテニス　オープン

挑衅活用

在击球后对方还没有回球的阶段按A键可以进行挑衅，完成挑衅动作后角色身上会出现红光，此时回球的威力会上升。

快速刷道具

在游戏中只要完成比赛就会获得道具的购买权，因此我们只需要在自由对战中选择最低难度，然后将比赛设置为一局两场（1セット、2ゲーム），最低难度的对手直接用必杀技狂轰就能轻松获胜，这样就能以很快的速度完成比赛获得道具购买权了。

快速赚金币

完成迷你游戏可以以较快的速度获得金币。这里推荐穿越圆环（リングショット）的挑战模式，尽量在圆环还很小的时候让球穿越。玩这个游戏3分钟可以获得800枚左右的金币。

官方QR码

这次为大家带来其他颜色耀西的QR码，在选择存档的主界面按START+方向键的上，然后将屏幕上的框对准QR码即可。

浅蓝色耀西



白色耀西



黄色耀西



黑色耀西



粉红色耀西



红色耀西



栏目主持 胧月

掌机游戏综合发售表

NEW GAME RELEASE SCHEDULE

大考完毕的慵懒、炎热的天气，以及近一个月的挑灯泡面夜战欧洲杯，本来就不甚喜欢动弹的玩家们想必更要谢绝出行。游戏厂商在六七两月一向较为勤奋，《口袋妖怪 黑2·白2》之后，各平台又要迎来《卡片召唤师》、《混沌时代6》、《世界树迷宫Ⅳ》、《时间旅人》等可玩性较高的作品。配合7月28日3DS LL的发售，任天堂将日版《新·超级马里奥兄弟2》的发售日定于同一天，此可谓突然到来的惊喜，马大叔迷们（包括本人）也狂喜乱舞了一番。PSV平台的《伊苏》新作《塞尔塞塔的树海》日前刚刚确定了发售日，不过九月底显然还有一段漫长等待。

发售表阅读说明

■红色字体为受瞩目游戏。

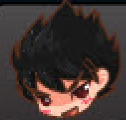
■以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏。所有日版游戏的价格均为税后价格。

Nintendo 3DS

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2012年6月					
28日	卡片召唤师	カルドセプト	Nintendo	TAB	4800日元
28日	侦探 神宫寺三郎 复仇的轮舞	探侦 神宫寺三郎 复仇の轮舞	Arc System Works	AVG	5040日元
2012年7月					
5日	纸盒战机 爆 加强版	ダンボール战机 爆ブースト	Level-5	RPG	4400日元
5日	世界树迷宫Ⅳ 传承的巨神	世界树の迷宫Ⅳ 传承の巨神	Atlus	RPG	6279日元
5日	逃走中 从史上最强猎人的手中逃脱吧！	逃走中 史上最强のハンターたちからにげきれ！	NBGI	ACT	5040日元
12日	时间旅人	タイムトラベラーズ	Level-5	AVG	5980日元
12日	口袋足球联盟 快乐足球	ポケットサッカーリーグ カルチョビット	Nintendo	SLG	4800日元
12日	太鼓之达人 小龙与不可思议宝珠	太鼓の达人 ちびドラゴンと不思议なオーブ	NBGI	MUG	5040日元
14日	口袋妖怪 全国图鉴 专业版	ポケモン全国图鉴Pro	Nintendo	ETC	1500日元
17日	毁灭英雄（美版）	Heroes of Ruin	Square Enix	A·RPG	39.99美元
19日	哆啦算数 野比太的数字大冒险	ドラかず のび太のすうじ大冒険	小学馆	ETC	4800日元
19日	魔法工厂4	ルーンファクトリー4	Marvelous AQL	A·RPG	5229日元
26日	农场精灵 精灵观察套装	こびとづかん こびと观察セット	日本Columbia	SLG	5040日元
26日	洞窟物语3D	洞窟物语3D	日本一Software	ACT	5040日元
28日	新·超级马里奥兄弟2	NEW スーパーマリオブラザーズ2	Nintendo	ACT	4800日元
28日	东北大学加龄医学研究所 川岛隆太教授监修 超级练脑的5分钟魔鬼训练	东北大学加龄医学研究所 川岛隆太教授监修 ものすごく脑を鍛える5分间の鬼トレーニング	Nintendo	ETC	售价未定
2012年8月					
2日	猫狗动物医院2	わんニャンどうぶつ病院2	日本Columbia	AVG	5040日元
2日	光之美少女Smile 让我们前往童话世界	スマイルプリキュア！ レッツゴー！ メルヘンワールド	NBGI	ETC	5040日元
2日	马达加斯加3	マダガスカル3	D3 Publisher	ACT	5040日元
30日	恶魔召唤师 灵魂黑客	デビルサマナー ソウルハッカーズ	Atlus	RPG	6279日元
30日	闪乱神乐 爆裂 红莲少女	闪乱カグラ Burst -红莲の少女达-	Marvelous AQL	ACT	5980日元
2012年9月					
6日	失落英雄	Lost Heros	NBGI	RPG	6280日元
13日	徽章战士7 甲虫版	メダロット7 カブトVer	Rocket Company	RPG	6090日元
13日	徽章战士7 锹形虫版	メダロット7 クワガタVer	Rocket Company	RPG	6090日元
13日	战国无双 编年史 2nd	战国无双 Chronicle 2nd	Koei Tecmo Games	ACT	6090日元
27日	哭牙	哭牙 KOKUGA	G.rev	STG	5040日元
2012年秋					
未定	AKB48和我	AKB48+Me	角川Games	SLG	售价未定
未定	立体动物之森	とびだせ どうぶつの森	Nintendo	ETC	售价未定
2012年内					
未定	女孩风格（暂名）	GIRLS MODE（暂名）	Nintendo	ETC	售价未定
未定	跨界计划	PROJECT X ZONE	NBGI	S·RPG	售价未定
未定	勇气原点 飞翔妖精	BRAVELY DEFAULT	Square Enix	RPG	售价未定
未定	纸片马里奥（暂名）	ペーパーマリオ（暂名）	Nintendo	RPG	售价未定
未定	雷顿教授对逆转裁判	レイトン教授VS逆转裁判	Level-5	AVG	售价未定
未定	路易的鬼屋2（暂名）	ルイージマンション2（暂名）	Nintendo	A·AVG	售价未定
未定	幻想生活	ファンタジーライフ	Level-5	RPG	售价未定
未定	海王	海王	Marvelous AQL	A·AVG	售价未定

Nintendo DS

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2012年8月					
2日	全假面骑士 骑士世纪2	オール假面ライダー ライダージェネレーション2	NBGI	ACT	5230日元



混沌时代6

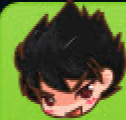
6.28

◆Idea Factory◆S・RPG◆6090日元





“《GOC》系列”在时隔7年之后的正统续作，故事围绕着一对兄妹——身受诅咒的妹妹尤莉和背负禁书的哥哥库洛多在冥界的旅程展开，剧情则以章节的形式推进。本作交由制作过《尤歌朵拉同盟》的Sting开发，该社能否在保持系列原有精髓的同时引入全新的要素，可以说是本作的最大看点。



世界树迷宫Ⅳ 传承的巨神

7.5

◆Atlus◆RPG◆6279日元





在NDS上推出3作且广受好评的“《世界树迷宫》系列”移师3DS平台，新作继承了系列“手绘地图”等传统，丰富的职业和技能搭配是其魅力所在。4代引入了“热气球”以及怪物生态的全新设定，并结合3DS的机能加入邂逅通信的互动内容，更有体贴新手的CASUAL难度，方便玩家入门。

PlayStation Vita

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2012年6月					
28日	潜龙谍影 HD版（日版）	メタルギア ソリッド HD エディション	Konami	ACT	4980日元
2012年7月					
5日	骷髅大冒险	Dokuro	SCE	ACT	2400日元
12日	时间旅人	タイムトラベラ–ズ	Level–5	AVG	5980日元
19日	实况力量职业棒球2012	实况パワフルプロ野球2012	Konami	SPG	5980日元
26日	萌萌大战争 现代版 ++	萌え萌え大战争☆げんだいば–ん ++	Systemsoft Alpha	SLG	6090日元
2012年8月					
9日	奥伽韵律	orgarhythm	Acquire	SLG	3990日元
9日	银星将棋 强天怒斗风雷神	银星将棋 强天怒斗风雷神	Silver Star	TAB	5040日元
23日	特殊报道部	特殊报道部	日本一Software	AVG	6090日元
30日	初音未来 女歌手计划 f	初音ミク –プロジェクト ディ–ヴァ– f	SEGA	MUG	7329日元

PlayStation Portable

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2012年6月					
28日	强袭魔女 白银之翼	ストライクウィッチ–ズ–白银の翼–	角川Games	STG	6279日元
28日	混沌时代6	ジェネレ–ション オブ カオス 6	Idea Factory	SLG	6090日元
28日	无尽血唤	unENDing BloodyCall	Blue Moon	AVG	6090日元
28日	白衣性恋爱症候群 再治疗	白衣性恋爱症候群 RE：Therapy	Cyberfront	AVG	5040日元
2012年7月					
5日	樱花战狱 携带版	樱花センゴク Portable	Alchemist	AVG	7140日元
5日	美食的俘虏 美食生存者2	トリコ グルメサバイバル！ 2	NBGI	ACT	5230日元
12日	时间旅人	タイムトラベラ–ズ	Level–5	AVG	5980日元
19日	艾鲁猫方块	アイル–でパズル–	Capcom	PUZ	2990日元
19日	新・剑、魔法与学园物 刻之学园	新・剑と魔法と学园モノ。 刻の学园	Acquire	RPG	5980日元
19日	实况力量职业棒球2012	实况パワフルプロ野球2012	Konami	SPG	5250日元
19日	无双大蛇2 特别版	无双OROCHI2 Special	Koei Tecmo Games	ACT	6090日元
19日	数码宝贝世界 复原	デジモンワ–ルド リ：デジタイズ	NBGI	RPG	5230日元
26日	Dunamis15	Dunamis15	5pb.	AVG	6090日元
26日	那由多的轨迹	那由多の轨迹	Falcom	RPG	6090日元
26日	超级弹丸论破2 再见绝望学园	ス–パ–ダンガンロンパ2 さよなら绝望学园	Spike Chunsoft	AVG	6279日元
2012年8月					
2日	这间活动室被不回家部占领了 携带版 学园夏日大作战篇	この部室は归宅しない部が占据しました。ぽ–たぶる 学园サマ–・ウォ–ズ编	Boost On	AVG	6090日元
2日	全假面骑士 骑士世纪2	オ–ル假面ライダ– ライダ–ジェネレ–ショ2	NBGI	ACT	6280日元
2日	尸体派对 选集 幸子的恋爱游戏 狂笑生日 2U	コ–プスパ–ティ––THE ANTHOLOGY– サチコの恋爱游戏Hysteric Birthday 2U	5pb.	AVG	5040日元
9日	机动战士高达AGE 宇宙加速版	机动战士ガンダムAGE ユニバ–スアクセル	NBGI	RPG	5980日元
9日	机动战士高达AGE 宇宙驱动版	机动战士ガンダムAGE コズミックドライブ	NBGI	RPG	5980日元
9日	黑子的篮球 奇迹比赛	黑子のバスケ キセキの试合	NBGI	SLG	5230日元
23日	化物语 携带版	化物语 ポ–タブル	NBGI	AVG	6280日元
23日	侦探歌剧 少女福尔摩斯2	探侦オペラ ミルキィホ–ムズ2	Bushiroad	AVG	5229日元
23日	凉风融解 避难之日	凉风のメルト –days in the sanctuary–	GN Software	AVG	6279日元
30日	冬宫异闻 天御柱	エルミナ–ジュ异闻 アメノミハシラ	Starfish	RPG	6090日元
30日	浪客剑心 明治剑客浪漫谭 完醒	るろうに剑心–明治剑客浪漫谭– 完醒	NBGI	FTG	6280日元
30日	来自黑暗的召唤 阴影 I	暗からのいざない TENEBRAE I	Boost On	AVG	3969日元

DVD光盘内容导视

3DS改良版
——3DS LL震撼公布



游戏展望台

- 地球防卫军3 携带版
- 维京海盗大战
- 神奇快照
- 突击枪手
- 时间旅人
- 变形金刚 领袖之证
- 毁灭英雄
- 创意涂鸦 无限
- 魔法工厂4
- 闪乱神乐 爆裂 红莲少女
- 侦探 神宫寺三郎 复仇的轮舞
- 最终幻想Ⅲ
- 新・剑、魔法与学园物 刻之学园
- 黑子的篮球 奇迹的比赛
- 失落英雄



热血最强

PSV《山脊赛车》极速跑法视频（二）



新作特搜队

- 口袋妖怪 AR搜寻者
- 一骑当千！粉碎英雄
- 时间旅人 特别篇
- 风暴恋人 快！
- 秋叶原之旅 加强版
- 永无大陆 纳鲁鲁王国物语
- Persona4 黄金版
- 机动战士高达SEED 激战宿命



喧闹游园

游戏混搭恶搞视频



■花絮：小编审碟吐槽

众小编审碟欢乐吐槽，大尺度雷人献声。

本辑《口袋光环》有奖问答题目

在喧闹游园的最后一段视频中，马里奥用什么道具干掉了大群僵尸？

A：炸药　　B：龟壳　　C：手枪



PEGA精美游戏周边 3名



口袋玩家 VOL.56

《口袋妖怪》的专门志，收录游戏、动画、漫画、卡片、周边……尽在其中！

卷首特辑

小屏幕，大屏幕

任天堂公布了3DS新机型3DS LL，以此为契机，本辑来和大家一起来回顾为我们展现掌中游戏世界的窗口——掌机屏幕的变化，并以此来聊聊伴随屏幕显示技术带来的掌机的发展。

制作人频道

《口袋妖怪 黑2・白2》诞生秘录！

岩田社长找来了《口袋妖怪 黑2・白2》的制作人们，来告诉大家这部游戏的诞生与制作的幕后故事。

口袋游戏室

口袋妖怪 AR搜寻者

详细介绍这款配合《口袋妖怪 黑2・白2》而发售的一款3DS e商店有趣游戏。

劲作攻略

《口袋妖怪 黑2・白2》详尽攻略

系统详解，一周目详尽流程，二周目攻略指南、资料……

口袋玩家 POKéMON VOL.56 DVD

光盘收录
精彩主题、实用软件、游戏音乐
更多内容详见光盘

附送精美赠品：
《超级口袋妖怪大乱斗》
丘雷姆折扇

7月8日 全国上市！

大抽奖继续进行！

抽奖继续进行，正版《口袋妖怪 白2》、正品口袋玩偶，等你来拿！

本手册随盘附赠不能单独销售

掌机王光盘定价：12元